平成8年2月27日第三種郵便物認可 1999年2月26日発行
第5巻第3号通巻92号

サガフロⅡのムービー、体験版&攻略記事満載の新年号!!

電撃プレイステーション PlayStation D14

Vol.96
2/26増刊号

付録CD-ROM付き

定価 980 YEN

体験版&攻略特集号
まず体験版&ムービー、ソフトを買ったキミは攻略記事

体験版
クラッシュ・バンディクー3
Sonata(ソナタ)
封神領域エルツヴァーユ
デバイスレイン
進め!海賊
サイレントメビウス～幻影の堕天使～
ちっぽけラルフの大冒険
イズ インターナル・セクション

ムービー
独占収録
サガフロンティアⅡ
誌面ではムービーから見えてくる『サガフロⅡ』の魅力に迫る!!

サイコメトラーEIJI
キャプテンブラスト
トリッキースライダーズ

セーブデータ
御神楽少女探偵団
雪割りの花
仮面ライダー
COOL BOARDERS3
サンパギータ
Blaze&Blade
ほか

超難解クイズ/読者参加小説
電球ゲーム/15パズル

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

'70年代風ロボットアニメ

ゲッP-X

合体ロボット ドラマティックシューティング

1999年3月25日 発売予定

4枚組CD-ROM／発売予定価格6,800円(税抜)

株式会社アローマ
〒591-8002
大阪府堺市北花田町 2-219
TEL 0722-50-6516

●ホームページもご覧ください
http://www.jin.ne.jp/yumedia/

アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK 対応

アナログコントローラ 対応（振動のみ）

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

T1124486020983 ©Media Works 1998 印刷／大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24486-2／26
Ⓛ-3／18

電撃PlayStation D74 2/26増刊号 Vol.96

平成6年2月2日第三種郵便物認可 1999年2月26日発行 第5巻第3号通巻92号

発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人

発行 メディアワークス 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5216／編集

発売 角川書店 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業

定価980円 本体933円

平成8年2月27日第三種郵便物認可 1999年2月26日発行
第5巻第3号通巻92号

サガフロIIのムービー、体験版&攻略記事満載の新年号!!

電撃プレイステーション PlayStation D14

Vol.96
2/26増刊号

付録CD-ROM付き

定価 980 YEN

体験&攻略特集号

まず体験版&ムービー、ソフトを買ったキミは攻略記事

体験版

クラッシュ・バンディクー3
Sonata(ソナタ)
封神領域エルツヴァーユ
デバイスレイン
進め!海賊
サイレントメビウス～幻影の堕天使～
ちっぽけラルフの大冒険
イズ インターナル・セクション

ムービー

独占収録
サガフロンティアII
誌面ではムービーから見えてくる『サガフロII』の魅力に迫る!!

サイコメトラーEIJI
キャプテンブラスト
トリッキースライダーズ

セーブデータ

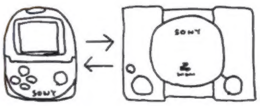
御神楽少女探偵団
雪割りの花
仮面ライダー
COOL BOARDERS3
サンバギータ
Blaze&Blade
ほか

超難解クイズ／読者参加小説
電球ゲーム／15パズル

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

発行:メディアワークス

出るわ 出るわ
ポケステ対応ソフト。
君はどれからポケる?



R4 —RIDGE RACER TYPE4—

標準価格5,800円(税抜)絶賛発売中

(株)ナムコ

またまた凄まじい進化をとげた「R4」。ポケステがあれば、グランプリモードで獲得したクルマのデータをいつでもどこでも学校でも友達にあげられるのだ。これは凄い。

クラッシュ・バンディクー3 ~ブッとび!世界一周~

標準価格4,800円(税抜)絶賛発売中

(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

超お買い得ソフト「クラッシュ3」にもポケステモード「どこでもクラッシュくん」がついてるぞ。ダンスやパズルなどのミニゲーム満載。クラッシュの日常生活ものぞけるのだ。

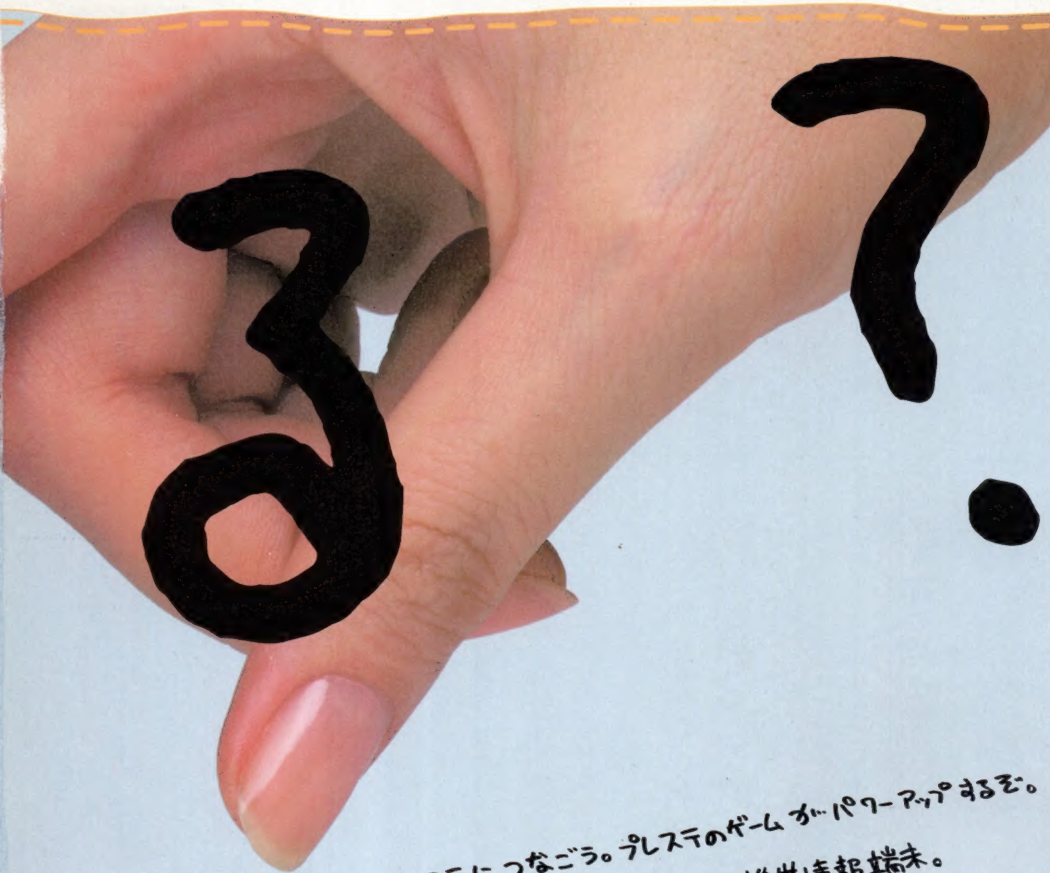
ストリートファイター ZERO3

標準価格5,800円(税抜)絶賛発売中

(株)カプコン

大人気の格闘ゲームもポケステ対応だ。格闘家のキャラをポケステに移して育てたり、友達と対戦させたりできる。強くなったキャラをプレステ本体で使うこともできるぞ。

●画面写真は開発中のものです。©1998 NAMCO LTD. Crash Bandicoot TM & ©UIS;Dev.by NDI ©Sony Computer Entertainment Inc. ©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED ©1999 スクウェア



さあ、ポケステをプレステにつなごう。プレステのゲームがパワーアップするぞ。
ソフトをダウンロードして外に持ち出せば、かわいい携帯情報端末。
友達同士でピピッとコミュニケーションもできて、もちろんいつでもどこでも
ゲームが楽しめる。プレステを持ってる皆さん、これは、買いですぜ。

ポケットで、ゲームがひろがる。ポケットステーション。

PocketStation™

1月23日発売 標準価格 **3,000円**（税抜） SCPH-4000 ホワイト SCPH-4000C クリスタル

発売日が変わりました。楽しみにしていた皆さん、もうしばらくお待ちください。

ファイナルファンタジーVIII

予定価格7,800円(税抜) '99年2月11日発売予定

(株)スクウェア

この超大作ももちろんポケステ対応!内容は人気キャラ「チョコボ」に関係があるんだけど詳細は制作上の秘密。すいません。ただ、面白くなることだけは確実。期待して待とう。

テーマ アクアリウム

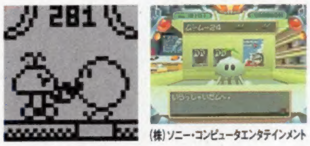
標準価格5,800円(税抜) 絶賛発売中

エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)

水族館をテーマにしたこのゲームもポケステがあれば楽しみ方が倍増!イルカを連れ出して遊んだり、海底探索で宝物をみつけたり、友達とイルカ競争もできるのだ!

ポケットムームー

予定価格4,800円(税抜) '99年2月発売予定



(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

ポケステで遊んだゲームスコアをたくさん貯めてプレステのムームーマーケットでお買い物。ポケットゲームやおもしろアイテムが100種類以上。遊べば遊ぶほど遊べるゲームがコレクションできちゃう!

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

●商品についてのお問い合わせ先(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントインフォメーションセンター 03-3475-7444

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT™

©1998 Electronic Arts Square K.K. All rights reserved.Theme Aquarium is a trademark of Electronic Arts Inc. used under licence. 'Theme' series products are the property of Bullfrog Productions Ltd.

ARTDINK
PlayStation
眩暈のような真紅の恍惚。
ヴァンピール
吸血鬼伝説
ゴシックホラー・シミュレーション
1999年3月上旬発売予定　予定標準価格5,800円(税抜)
©1999 ARTDINK. All Rights Reserved.
●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©ARTDINK. All Rights Reserved.
〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBGマリブウエスト21階 TEL.043-299-7890
URL http://www.artdink.co.jp/
株式会社アートディンク

電撃PlayStation D14 Vol.96 CONTENTS

1999.2.26

CD-ROM 収録ソフトを充実の誌面でフォロー♥

[ムービースペシャル]

サガ フロンティアII ……8

独占収録のムービーにより明らかになる『サガ フロンティアII』の真実の姿！
登場キャラクターから、舞台設定、ゲームの基本システム、新しくスリリングになったバトルシステムまで、『サガIIフロ』のすべてをここに紹介。

[体験版]

クラッシュ・バンディクー3～ブッとび!世界一周～ ……14
Sonata(ソナタ) ……20
封神領域エルツヴァーユ ……24
DEVICEREIGN ……28
ちっぽけラルフの大冒険 ……32
サイレントメビウス～幻影の堕天使～ ……34
イズ インターナル・セクション ……36
進め! 海賊 ……68

大海賊になるための実践攻略講座つきの、オススメゲーム大紹介!!

[ムービー]

サイコメトラーEIJI ……40
TRICKY SLIDERS ……42
キャプテンブラスト ……44

[セーブデータ]

新着セーブデータ ……58
読者投稿セーブデータクラブ ……64

CD-ROMはじめて物語Vol.14 ……6
[読者コーナー] CDの奴隷 ……47
読者アンケート ……66
読者プレゼント ……67
電撃コンストラクション
落ちゲーやろうぜ！ 第2回グランプリ応募作紹介 ……72
すべてがわかる！
POCKET STATION解析講座 ……76
[情報コーナー] 電撃D's information ……77
新作ソフトスケジュール ……78
次号予告 ……80
DPS-D CD-ROMレーベル ……81

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器は以下の通りです。
MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…デュアルショック、PS…ポケットステーション
※なお、特に表記のない価格はすべて税別のものです。

© Crash Bandicoot TM & © UIS;
© 1998 ARTDINK.All Rights Reserved.
© YUKE'S Co.,Ltd.All Rights Reserved.
© 1998 スタジオオルロン・角川書店／バンダイビジュアル・創通エージェンシー・テレビ東京 © 1998 テクノソフト／バンダイビジュアル
© NEW Corporation 1999
© Starlight Marry／Media Works Inc.
© 1999 SQUARE／positron
© 1999 T & E SOFT,Inc.

「クラッシュ・バンディクー3～ブッとび!世界一周～」

「進め！海賊」

「封神領域エルツヴァーユ」

「サイレントメビウス～幻影の堕天使～」

「ちっぽけラルフの大冒険」

「DEVICEREIGN」

「イズ インターナル・セクション」

「Sonata(ソナタ)」

付録CD-ROM

[体験版①] クラッシュ・バンディクー3 ブッ飛び！世界一周 提供／SCEI（操作説明→P.19）
[体験版②] 進め！海賊 提供／アートディンク（操作説明→P.71）
[体験版③] 封神領域エルツヴァーユ 提供／ユークス（操作説明→P.27）
[体験版④] サイレントメビウス～幻影の堕天使～ 提供／バンダイビジュアル（操作説明→P.35）
[体験版⑤] ちっぽけラルフの大冒険 提供／NEW（操作説明→P.33）
[体験版⑥] DEVICEREIGN 提供／メディアワークス（操作説明→P.31）
[体験版⑦] イズ インターナル・セクション 提供／スクウェア（操作説明→P.37）
[体験版⑧] Sonata(ソナタ) 提供／T&Eソフト（操作説明→P.23）
[ムービー①] サガ フロンティアII 提供／スクウェア
[ムービー②] サイコメトラーEIJI 提供／講談社
[ムービー③] TRICKY SLIDERS 提供／カプコン
[ムービー④] キャプテンブラスト 提供／SCEI
[DataBase] セーブデータ倉庫
（新着データ、メーカー提供データ、読者投稿作品）
扉絵データベース
[DPS-D] 超難解クイズ／読者参加小説／電球ゲーム／15パズル

CD-ROMはじめて物語 Vol.14

まんが/岩瀬さとみ

今回も、スタッフが思わず「エライ、オレ」と自画自賛してしまうほどステキな付録CD-ROMの操作方法をご紹介していきましょう。付録CD-ROMをPS本体に入れる前に、まずはこのページを読んでください。すでにご存じの人もいらっしゃるでしょうが、初心忘れるべからずともいいますから。

まずは 電源ON! ◀……［付録CD-ROMはやわかりチャート］

メイン画面

電源を入れてメーカーロゴなどが表示されたあと、下の画面になります。✚キーの上下でカーソル（黒い丸）を遊びたい（見たい）項目に合わせて選択してください。選択が終わったら◎ボタンで決定です。

体験版

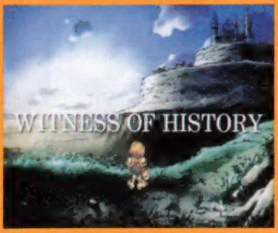
✚キーの上下でタイトルの選択、◎ボタンで決定。⊗ボタンでメイン画面へ戻ります。また、各ゲーム中にスタートボタンとセレクトボタンを同時に押してもメイン画面に戻ります。

収録されているタイトル一覧

- ●クラッシュ・バンディクー3 〜ブッとび！世界一周〜
- ●進め！海賊
- ●封神領域エルツヴァーユ
- ●サイレントメビウス 〜幻影の堕天使〜
- ●ちっぽけラルフの大冒険
- ●DEVICEREIGN
- ●イズ インターナル・セクション
- ●Sonata(ソナタ)［デモ版］

◀このゲームのみ、㋜+㋝でタイトル画面、そのあと⊗でメイン画面に。

MOVIE



▲100年の戦史が描かれるスクウェアの期待の新作、「サガ フロンティアⅡ」のムービー。

✚キーの上下でムービーの選択、左右で再生方法の選択、◎ボタンで決定。⊗ボタンでメイン画面に戻ります。

なお、再生方法の「SINGLE」は、選択したムービーのみを再生します。また「SHUFFLE」は、◻ボタンを押してゲームタイトル部分を半透明にした以外のタイトルのムービーをランダムで再生していくことができます。

収録されているタイトル一覧

- ●サガ フロンティアⅡ
- ●サイコメトラーEIJI
- ●キャプテンブラスト
- ●TRICKY SLIDERS

今回は上記の4タイトルを収録しています。どのタイトルもメーカー入魂のすばらしいムービーですので、ぜひともお見逃しなく！ もしかしたら、あまり興味のないタイトルでも、ムービーを見たら興味がわくかもしれませんよ。

Data Base

●扉絵DataBase：✚キーの上下で扉絵の選択、L1、R1ボタンで作家の選択。⊗ボタンでメイン画面へ戻ります。また、L2、R2ボタンを押すと、今回のD14で初めて収録された新着の扉絵だけが見られます。

●SaveData倉庫：✚キーの上下でタイトルを選択、◎ボタンで決定。△ボタンでメイン画面へ戻ります。なお、タイトルを選択しているとき✚キーの右を押すとメーカー名、左を押すとメモリーカードのブロック数を表示します。

▲新着のセーブデータも盛りだくさんに入っています。

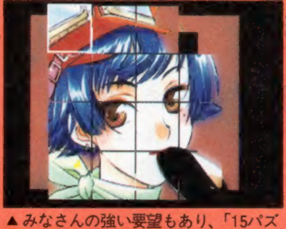
DPS-D

「超難解クイズ」、「読者参加小説」、「15パズル」、「電球ゲーム」を収録。

●電球ゲーム：✚キーの上下左右で4種類のモードを選択、◎ボタンで決定です。

どのモードでもルールは5回勝負。電球が点いてから◎ボタンを相手より早く押した方の勝ちです。

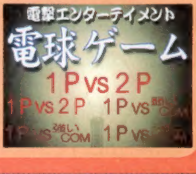
なお、電球が点いていないときに◎ボタンを押してしまうと、その時点で失格となります。



▲みなさんの強い要望もあり、「15パズル」の「のんびり遊ぶ」が遊びやすくなりました。ぜひともプレイを！

電球ゲーム操作法

◎ボタン：ゲームの開始、電球の点灯。
⊗ボタン：ゲーム終了後に押すとメニュー画面へ。
R1ボタン：音のフェイント。
L1ボタン：色と音のフェイント。



▶電球ゲームは友だちと対戦するのもオススメです。

※メイン画面で㋝を押すたびにデュアルショックの振動機能をオン／オフできます（通常はオンに設定されています）。

バレンタイン大作戦♥ DPS-D のおまじない

成人式も終わり、もうすぐバレンタイン♥ 今年こそ彼のハートは私のもの……そんなあなたのために、今回は、ライバルよりも1歩先に行くおまじないDPS-D講座♥

まず本屋さんでDPS-Dを買ってきてね。あ、もし失敗しちゃったときのために、何冊かよけいに買っておくといいかも。次に、彼を思いながらラッピング。ここであなたの個性を出しましょうね。イケてるラッピングが終わったら、ここからが重要♥ 最後におまじないの呪文を唱えるの。おまじないは回文。回文というのは、最初から読んでも最後から読んでも同じ言葉になる文章のことよ。例えば「たけやぶやけた」とか……そうそう「WOWOW」なんかは回文じゃないから間違えないようにね。

みんなもこのおまじないDPS-Dで彼のハートを射止めてね♥

▲彼のために心を込めてラッピングしようね。ゲーム好きの彼なら、もうバッチリ！ おまじないの効果はてきめんよ♥

▲回文が長ければ長いほど、おまじないの効果はアップ♥ ある人は15万字の回文を考えて、こんなになっちゃった！

毎月お届けしているからこそ、あなたのすばらしい作品を！

超募集中!

月イチ発売のＤＰＳ－Ｄはいつでもいろんなものを募集しております。企画、ムービーやサウンド、オリジナルゲームなどなど……なんでも募集中！ プロアマ問わず！ もちろんメーカーの方でも大丈夫な広い門戸がＤＰＳ－Ｄはウリなのです！ ただし「なんでも募集中」といっても、付録ＣＤ－ＲＯＭに入るモノに限らせていただきます。かわいいネコちゃんやイグアナはご遠慮ください。生もの禁止。ハナモゲラなんてのはもってのほかです。また「ハナモゲラって生物なのかっ!?」というツッコミもご遠慮ください。

あて先 | 〒101-8305 ㈱メディアワークス「DPS-D超募集」係 まで

MOVIE SPECIAL
DENGEKI PlayStation D CD-ROM

『サガフロII』の魅力を先行チェック!!

独占収録!!

スペシャルムービーを

緻密なフリーシナリオ、奥深いバトル、独特の世界観。そのすべてが進化したシリーズ第2弾『サガフロII』のスペシャルムービーを収録！ここではムービーから見ることができるゲームの魅力に迫るぞ!!

サガ フロンティアII

春予定 RPG	▶価格未定 ▶スクウェア
	▶MC（ブロック数未定）

 ©スクウェア キャラクターイラスト／小林智美 ※画面は開発中のものです。

WORLD ワールド

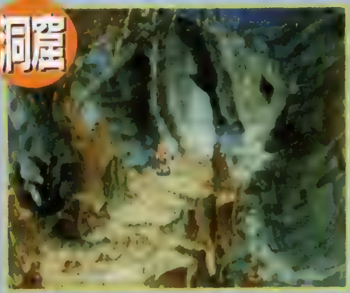
前作とは変わって、正統派ファンタジーの路線をいく『サガフロⅡ』の世界観。その魅力をチェック!!

「サガフロⅡ」の舞台は、人々の生活の中に「術」が深く浸透している世界。モンスターの楽園、魔法の王国など、様々な世界が混在するのが特徴だった前作とは対象的に、統一された世界観のもとで物語は展開する。まずは、そんな世界観が深く反映された2つの要素に注目だ。

絵画的な美しさに彩られた、幻想的な2Dフィールド

「サガフロⅡ」のフィールドは、手描きのイラストを再現した2Dグラフィックで構成されている。牧歌的な村の景色、不気味な気配が漂う洞窟といった世界が持つさまざまな表情が、繊細なタッチと豊かな色彩で魅力的に描かれているぞ。

◀▶▼フィールド画面は設定原画を再現するだけでなく、枝が揺れたり、滝の水が流れるなど、さりげない動画の演出も取り入れている。動きを持った世界の姿からは、自然の息づかいまでもが伝わってくるようだ。



冒険の拠点になる町や村は表情豊かに

いくつもの世界が存在した前作と違って、統一された世界観で物語が繰り広げられる「サガフロⅡ」。そのぶん、文化、風習の違いをはじめとした国や地域ごとの特色は、さらにリアルになった。冒険の拠点となる町や村も、漁業で生計を立てる小さな漁村、社会の最下層に位置する術不能者たちの貧民街といった感じに、場所に応じて異なる生活習慣や雰囲気を持っている。それだけに、町や村での情報収集は前作以上に重要となる。

▲こまめな情報集めは大事。土地の人々の貴重な情報が、新たな冒険への扉を開く。

▲冒険者たちのオアシス、酒場。「サガフロⅡ」ではSFC版「ロマサガ」シリーズのように、酒場で仲間と出会えることもあるのだ。

『サガフロII』ワールド用語解説

【術(Art)】

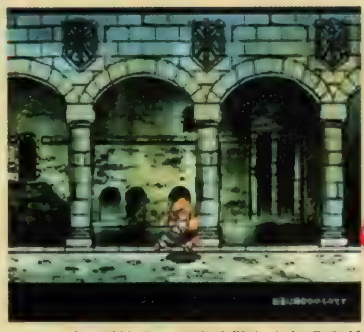
「サガフロⅡ」の世界における「術」とは、万物に宿る「アニマ」の力を引き出すことで発揮される力である。人々は一般的に、道具(ツール)を媒体に術の力を行使する。

◀道具を介さずに術を使う、高位の術者も存在する。

MOVIE PICK UP

ここでは付録CD-ROMに収録したムービーから、注目のポイントとキーワードをチェック! 各要素の解説の下で案内しているページを読めば、その内容に深く迫れるぞ。『サガフロⅡ』の気になる情報に素早くアクセスしよう!!

●絵画調の色彩豊かなグラフィック



ムービーが始まってまず驚かされるのが、鮮やかな色彩が美しい絵画調のCG。これまでのCG技術とは違う「絵」の美しさを尊重したグラフィックが、世界を華麗に彩る。

WORLDのページをチェック!

●町を行くギュスターヴ

前作から一転、正統派ファンタジー世界でつづられる『サガフロⅡ』の物語。その世界に存在する町や村は、豊かな表情で冒険者たるプレイヤーを迎えてくれるぞ。

WORLDのページをチェック!

STORY & CHARACTER ストーリー&キャラクター

さらに進化したフリーシナリオと、物語を織りなす主要人物たちの人間関係。その両面から注目のシナリオに接近!!

百年の長きに渡る「ギュスターヴ戦争」の歴史を、プレイヤー自らの手で進めていく「模索型フリーシナリオ」

◆壮大なる100年戦史

100年続いた「ギュスターヴ戦争」の歴史。それが「サガフロII」の物語の主題だ。プレイヤーは100年の年表に書かれているイベントの中から1つを選び、それをクリアする。すると新たなイベントが空白の部分に書き込まれ、年表が埋まっていく。それを繰り返して、戦争の歴史に触れていくのだ。

◆イベントのクリア状況で歴史が変化

100年の歴史の中で、発生するイベントやその年数はあらかじめ決められている。しかし、個々のイベントはプレイの仕方によって、内容や結末が変わるぞ。さらにその積み重ねで、歴史にも様々な変化が現れるのだ。表面的な歴史は不変でも、その中身はプレイヤーごとに違ってくるのである。

◆それぞれのイベントに異なる主人公が存在

プレイヤーは最初に、歴史の発端となるイベントをプレイする。そのイベントの主人公は、悲劇の王子ギュスターヴだ。しかし、その後はイベントごとに立場や境遇が異なる別の主人公が登場し、個々のイベントを違う人物の視点でプレイすることになるぞ。それにより、歴史の様々な側面をかいま見れるのだ。

王家を追われた悲劇の王子

●フィニー王家第一王子

ギュスターヴ

(1220〜1269)

術の能力が最も重視される世界で、王家の長男でありながらその能力を持たずに生まれてしまった少年。そのため、王宮から追放されてしまう。王族のプライドと術不能者の劣等感のはざまで苦しむ、悲劇の王子だ。

100年に及ぶ戦史物語の中心になるのは、ギュスターヴをはじめとしたフィニー王家の者たち。複雑な人間関係を背景に描かれる彼らの人生は、話の主軸にあたる重要な要素だ。そして、その人生に関わった人物にもスポットがあてられ、物語は大きく広がるのだ。

親友

[王宮から追放]

ギュスターヴ12世は、術不能者であることを理由に息子を王宮から追放する。

[母と子]

ギュスターヴ12世の王妃、ソフィーは、意志の強さと優しさをそなえた聡明な女性であった。ギュスターヴの人格形成に、少なからず影響を与えたとされる彼女。画面写真のシーンのように、術不能者のコンプレックスに苦しむギュスターヴを、ときに優しく、ときに厳しく励ましたのだろうか……。

▲ギュスターヴを厳しくさとすソフィー。その言葉には深い母の愛が感じられる。

[再会]

相手の顔も知らずに成長した兄と妹。彼らが再会することはあるのか。そして、そのときの2人にはどんな感情が？

兄妹

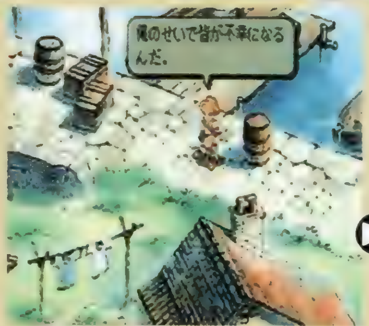
兄弟

●小さな歴史の積み重ね

いくつもの小さなできごとが、100年に及ぶ戦争の歴史を形成する「構築型フリーシナリオ」。「サガフロII」の物語では、プレイヤーの数だけ違う歴史が生まれる。

STORY&CHARACTERのページをチェック!

●「俺のせいで皆が不幸になる」



苦難の運命に翻弄され、悲嘆に暮れるギュスターヴ。彼をはじめとしたフィニー王家の者たちの複雑な人間関係は、物語の中核をなす重要なポイントだ。

STORY&CHARACTERのページをチェック!

●よりスリリングになったバトル

数々の新要素が盛り込まれ、「サガフロII」のバトルはより奥深く、より戦略的にパワーアップ！　ますます派手になったエフェクトにも注目!!

BATTLEのページをチェック!

気品と高潔さを兼ねそなえた貴公子

●ギュスターヴの親友
ケルヴィン（1221〜1292）

小国、ヤーデを治める貴族の跡取りで、誰からも信頼される好人物。だが政略や駆け引きは苦手。

［生涯の友］ 王宮を追放され、放浪の日々を送っていたギュスターヴはケルヴィンの父親に保護される。それがきっかけで出会ったギュスターヴとケルヴィンは、ギュスターヴが世を去るまで、親友として苦楽を分かちあった。

◀子分のフリンを救出すべく、協力する2人。

●王妃
ソフィー（1200〜1239）

ノール侯国から王家に嫁いできた王妃。ギュスターヴが追放されたとき、自らも王宮を退去する。

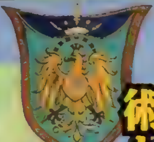
夫婦

●国王
ギュスターヴ12世（1195〜1245）

軍事、政治手腕に優れるフィニー王国の君主。ギュスターヴを王宮から追放する。

親子

［ノール侯の地位につける］ ソフィーの死後、ノール侯国との関係悪化を恐れた12世はフィリップをノール侯に任命する。



術と政略に長けた弟王子

●フィニー王家第二王子
フィリップ（1222〜1255）

ギュスターヴとは対象的に、両親から優れた術の能力を受け継いだ第二王子。17歳でノール侯に即位する。

［憎　悪］ ギュスターヴの追放が、結果的に母との別れを招いたことで、フィリップは兄を恨んでいる。

王家の可憐な花一輪

●フィニー王国王女
マリー（1227〜？）

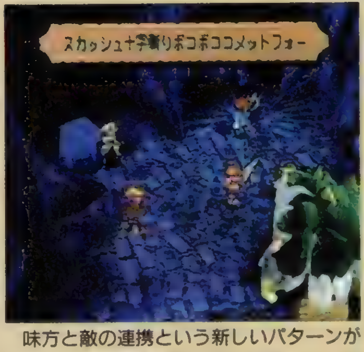
生まれてまもなく母と兄が王宮を出たため、フィリップとともに父に育てられた王女。

●驚異的な破壊力を秘めた術

「サガフロII」の世界は術の存在感が大きいだけに、その実用性も高くなっている。今回のバトルでは、種類も効果もさらに豊富になった術の力が不可欠だ。

BATTLEのページをチェック!

●進化した連携システム



味方と敵の連携という新しいパターンが加わって、連携攻撃は一段と多彩に！　思いのままに連携を組み立てられる、画期的な新システムも採用されたぞ！

BATTLEのページをチェック!

『サガフロII』のストーリー&キャラクター用語解説

［アニマ］

あらゆる生き物、石や火や水、さらには月や星の光にいたるまで、世界に存在するすべてのものに宿っている、術の源になるもの。それが「アニマ」だ。石のアニマの術は隕石を落とし、水のアニマの術は傷を癒す、というように、引き出すアニマの種類によって、得られる術の効果も異なる。

［ギュスターヴ］

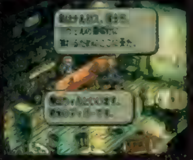
「ギュスターヴ」は、フィニー王家の王位継承権を持つ者に与えられる、王家伝来の名前である。最初の主人公であるギュスターヴがその名を名乗っているのも、彼が本来なら、王家を継ぐはずの人間だったからに他ならないのだ。もっとも本人にとって、その名は重荷でしかないのかもしれないが。

［クヴェル］

「サガフロII」の世界には、「クヴェル」と呼ばれる古代文明の遺産が存在する。これはアニマを引き出す媒体として非常に優れた性能を発揮するもので、井戸を満たすクヴェルや土を掘るクヴェルなど、いろいろな用途の物がある。このクヴェルを原型に、道具（ツール）が生み出された。

［ディガー］

ギュスターヴたちの時代では、かつて存在していたクヴェルの大半は失われている。それでも古代文明の遺産を求めてやまない人々が、遺跡の発掘を続けているが、見つけ出すのはかなり困難なようだ。クヴェル掘りたちは一般的に、「ディガー」と呼ばれている。



▶ディガーが主人公のイベントもあるらしい。彼らの行動は、歴史にどう影響するのか。

［術不能者］

術の能力が重視される「サガフロII」の世界において、術の能力を持たない者は「術不能者」と呼ばれ、社会的な差別の対象になる。民間の最下層にあたる貧民街では、社会から閉め出された術不能者たちが助け合いながら生活している。

［フリン］

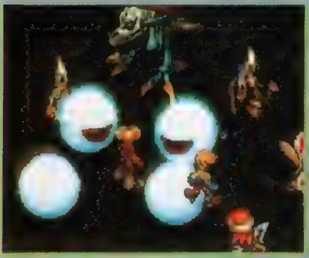
今回収録のムービー中でも、その存在が確認できる「フリン」という名前のキャラクター。彼もまた、生まれつき術の力に恵まれなかった少年で、同じ境遇にあるギュスターヴを慕ってともに行動している。ギュスターヴの子分のような存在だ。

▶ギュスターヴが起こすトラブルに巻き込まれて、危険な目にあってしまう不敏な少年なのだ。

BATTLE バトル

新システム満載の迫熱バトル！　その流れを追いつつ、注目の新システムを徹底解剖!!

より高度な戦略を可能にする「ロール」、思い通りの連携が組み立てられる洗練された連携システムなど、画期的な新システムが取り入れられた『サガフロⅡ』のバトル。ここでは敵との接触や〝ひらめき〟といったおなじみの要素とあわせて、そんな新システムの数々を徹底解剖！　パワーアップしたバトルの魅力を、隅々までチェックだ!!



◀絵画調のグラフィックがもたらすファンタジックな雰囲気の中、手に汗握るバトルが展開！

バトルの流れ

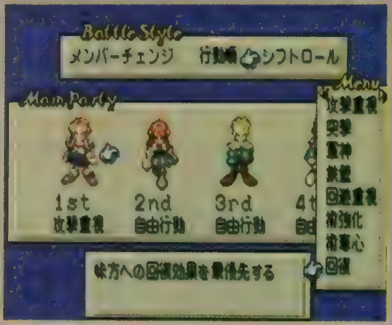
バトルの流れは前作と同じだが、それぞれのポイントに新要素の導入や、細かい改良の変化が見られる。チャートと記事中のアルファベットを照らし合わせて、各ポイントの内容をチェックしよう。バトルシステムの予習はこれでバッチリだ！

A ロール設定 → B モンスターに接触 → C バトル開始 → D コマンド選択 → E 閃き / F 連携 → G ターン終了 → H バトル終了

（G ターン終了 → D コマンド選択へ戻る）

A ロール設定

『サガフロⅡ』で初登場の新システム「ロール」は、『ロマサガ』シリーズの「陣形」を改良、進化させたシステム。陣形が味方全体の戦闘方針を決められたのに対して、味方１人１人に攻撃重視や回復優先といったロール（役割）を与えられるのが、このシステムだ。ロールの種類は「術強化」、「突撃」といった基本的なものから、連携を成功させやすくする「エース」、限界以上の能力を発揮する「軍神」のような特別な効果のものまで様々。これらのロールをそれぞれの味方に振り分けることで、複雑な作戦を計画、実行できるのだ。



◀ロールはフィールドを移動中に、あらかじめ設定しておく必要がある。

B モンスターに接触

前作と同様、ダンジョンなどで敵のシンボルに捕まるとバトルに突入する。横や背後から襲われると陣形が乱れて、戦況が不利になるところも変わっていない。ダッシュやフェイントで可能なかぎり戦闘を避けることも、ダンジョン攻略の重要なポイントになっているぞ。

▲敵から逃げ回って戦力を温存する。それも、冒険を進めるうえで大事なこと。

◀敵のシンボルは必ずしも見えているとはかぎらない。巧妙に姿を隠していることも……。

『サガフロⅡ』のバトル用語解説

[道具]　「道具（ツール）」はクヴェルを原型に生み出された術の媒体となるもので、人々の生活に広く浸透している。素材には主に木や石が使われ、術の力を込めて使用する。

◀バトルで使用する武器や防具も、術の力を込めて使用する道具の一種だ。

[鉄]　遺体と一緒に埋葬する風習があることから、この世界で「鉄」は死人の金属として忌み嫌われている。しかし、術に対する抵抗力は高く、特殊な状況においては護符に使われることもある。

◀鉄の剣で戦うギュスターヴを笑う子供たち。鉄への意識の低さがうかがえる。

C バトル開始

敵のシンボルに捕まった瞬間、バトルフィールドに画面が切り替わって味方と敵が対峙する。この時HPが減っている仲間がいれば、LP（生命力）を１つ消費して完全回復できるぞ。前作では戦闘が終わるとHPが完全回復していたが、今回、そのサービス（？）はなくなったのだ。

▲HPの回復は毎ターンの最初に実行できるがリスクも大きい。

D コマンド選択

戦闘中に選択できるコマンドは大まかに分けて、「技」による攻撃、「術」の使用、受けるダメージを減らす「身を守る」の3種類。技はWP(技ポイント)、術はJP(術ポイント)を消費する。WP、JPが底をついた場合でも、LPを削れば技や術を使えるぞ。

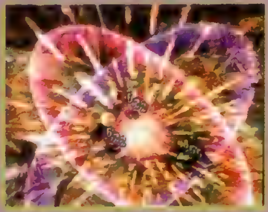
●技による攻撃

様々な武器を使った攻撃。剣なら「斬る」、槍なら「突く」といった感じで、武器によって基本の技が異なり、修得できる技も武器ごとに違う。敵の属性に関係なく、均一のダメージを与えられるのが強み。

▲高度な技ほど高い威力を誇り、連携にもつなげやすい。強敵との戦いでは不可欠。

●術の使用

アニマの力を具現化させて生み出す神秘的な能力。その効果は攻撃だけでなく、味方の回復や戦闘補助など多岐に渡る。異なる効果の術を臨機応変に使い分ければ、あらゆる状況に対応できるのが最大の利点。



▲術には武器を媒体にして使うタイプと、道具を介さずに直接アニマを引き出すタイプがある。

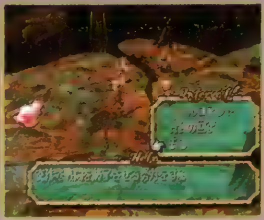
E 閃き

頭上に〝ピカーン〟とマークが光り、新しい技や術を修得する「ひらめき」はバトルの楽しみの1つ。今回は仲間の誰かが技を閃くと、他のメンバーもその技を使用可能になる。どうやら閃いたキャラが、仲間にも教えているらしい……。

▲▶1人が技を閃くと、仲間の封印欄にもその技が追加される。当然、装備すれば使うこともできる。

G ターン終了

モンスターと味方の攻撃がすべて終わると、1ターンが終了。このとき敵の数が少なくなっていると、次のターンの最初に停戦交渉が可能になる。成功すればその場でバトル終了だ。



◀バトルの続行が無意味なようなら、停戦交渉の選択も。

決着がつかない場合「コマンド選択」に戻る

F 連携

技や術を次々とヒットさせる爽快感と、連携を組み立てるパズル要素を兼ね備えたバトルの花形システム「連携」。今回はなんと、敵と味方の攻撃が連携して予想外の効果を発生させる可能性もあり、まさに何が起こるかわからない意外性をはらんでいる。また、連携を組み立てるうえで重要な要素である味方の攻撃順番は、プレイヤーが任意に設定できるようになった。これで、技の順番や組み合わせのパターンを自由に試せるぞ!

▲攻撃順番の設定もロールと同様、フィールド移動中ならいつでも実行できる。設定した順番を覚えておいて、いろいろな連携の組み合わせを試すのだ!

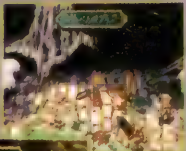
「ため雷雲剣」炸裂!

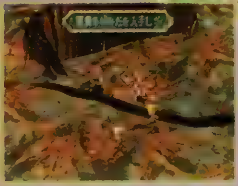
▲敵の「ためる」と味方の「雷雲剣」が連携して「ため雷雲剣」に! 何が起こるのか……。

▶攻撃力を上げる「ためる」の効果が「雷雲剣」に付加されて、敵へのダメージが倍増!

H バトル終了

モンスターを全滅させるか、停戦交渉を成功させるとバトルが終了。戦闘で活躍した味方のスキルやパラメータがアップする。装備品が壊れたり、敵がアイテムを落としたりなどの特別な変化があった場合は、そのメッセージもここで表示される。





▲◀キャラクターのリアルタイムな成長を見守るのも、このゲームの楽しみだ。

多彩なステージが待ち受ける 痛快ACT!

クラッシュ・バンディクー3
～ブッとび！世界一周～

発売中	▶¥4,800 ▶SCEI
ACT	▶MC（1ブロック）、PS（12ブロック）、AC（DS非対応）

ココ・バンディクー
クラッシュの妹。兄と違って頭脳明晰。愛用のノートパソコンをいつも持ち歩いている。

クラッシュ・バンディクー
おマヌケながら憎めない、シリーズの主人公。出身地はタスマニア周辺の島。得意のアクションで、コルテックスの世界征服を阻止する。

発売から約1カ月を経ても、人気が衰えない『クラッシュ3』。この傑作ACTをまだ遊んでいない人のために、『クラッシュ3』の魅力を紹介するぞ!!

『クラッシュ3』はポケットステーション対応!

『クラッシュ3』をより楽しくする、6つのモードを紹介。ミニゲームから、ゲーム本編をサポートするものまで、さまざまなモードが用意されているぞ。

どこでもクラッシュくん

この「どこでもクラッシュくん」は、ポケステの各モードへの入り口。それだけでなく、このモードではクラッシュがポケステの中に住み込み、時計機能に対応して日常生活を送っているのだ。プレイヤーは、そんな彼の姿をいつでもどこでも見ることができるぞ。

迫り来る大岩から逃げろ

どこでもゴロゴロ

「クラッシュ」シリーズで特に人気の高い、手前スクロールステージをポケステで楽しむモード。リンゴを取った数により途中でルートが分岐する。ゴールは合計5種類用意されているのだ。

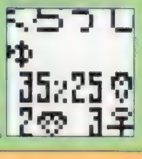
定番の3×3パズル

どこでも8

9分割のうち1枚が抜かれた8枚のコマをスライドさせ、絵を完成させるミニゲーム。どんどんクリアしていくとコマの数が増え、「どこでも15」「どこでも24」がプレイできるようになる。

困ったときはこのモード

どこでもアクアク



ゲーム中では1回しか聞けないアクアクのヒントメッセージを、何回でも見ることが可能。この中の「どこでもステータス」モードでは、ゲーム本編のセーブデータの内容も確認できるぞ。

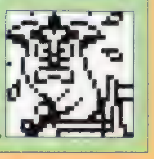
リズムに乗ってダンス！

どこでもダンシン

「クラッシュ万事休す」「クラッシュのモテモテ・ロック」などの曲に合わせてボタンを押し、クラッシュを躍らせるミニゲーム。本編のクリア条件により、踊れるダンスの種類が増えるぞ。

いろんなアルバム絵を集めよう

どこでもアルバム

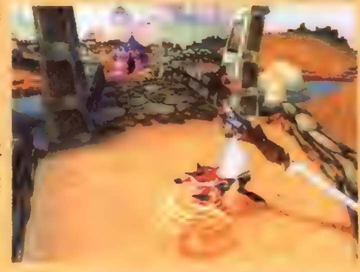


各ミニゲームをクリアすると、合計100種類近くにも及ぶアルバム絵を入手できる。このモードでは、そのアルバム絵を自由に見ることが可能。赤外線通信によるアルバム絵の交換もできる。

Crash Bandicoot TM & ©UIS；Dev. by NDI

いろいろできるから楽しい!
『クラッシュ3』のアクションを大研究!

「クラッシュ3」では、ジャンプ&攻撃という2つのアクションが基本になっている。もちろん、これ以外にもアクションはいろいろ用意されているので、自分なりの攻略法を見つけていく楽しさも存分に味わえるぞ。例えば敵への攻撃1つをとっても、スピンアタック、踏みつけ、スライディング（走っている途中でしゃがむ）などの様々な方法があるので、それぞれの状況でどれが一番有効か研究してみよう。また、RCGタイプのステージなど独自の操作法が設定されているステージもあって、ゲームのやり応えがさらにアップしている。『クラッシュ3』1本を通して、プレイヤーは実に様々なアクションを楽しめるのだ。


◀スピンアタックは攻撃の基本。手軽に出せるし使いやすいのだ。

基本になるのはこの2つのアクション!

▲スピンアタックは、クラッシュがもっとも得意とする攻撃方法。体を回転させながら、体当たりして攻撃できる。

◀ジャンプも重要なアクションの1つ。攻撃を避けるときや、地形を飛び越えるときに役立つ。

マニュアルには載っていない！ 特殊な操作テクニックを紹介!!

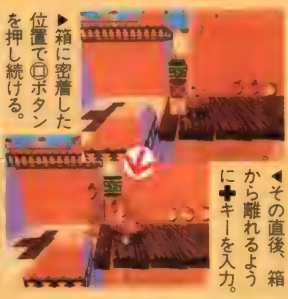
テクニック1 狙った箱だけクラッシュする

積んである箱の中の、狙った箱だけを破壊する方法も覚えておこう。ちなみに、一番下の箱だけを破壊したいなら、箱に密着した位置で(✚キーは入力せずに)○ボタンでOKだ。

中央の箱だけクラッシュ

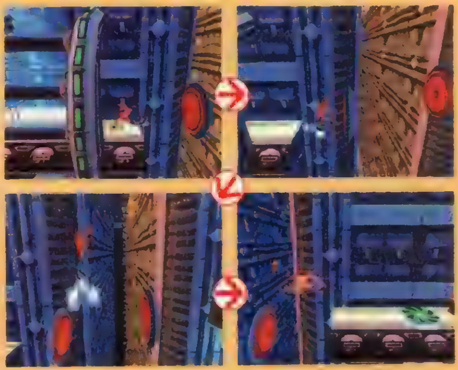
▶箱に密着した位置で⊗ボタンを一瞬だけ押す。
◀ジャンプ直後に○ボタンを一瞬だけ押す。

下2つの箱をクラッシュ


▶箱に密着した位置で○ボタンを押し続ける。
◀その直後、箱から離れるように✚キーを入力。

テクニック2 特大ジャンプをしてみよう

右の連続写真のように、足場の端でスライディング→ジャンプにつなげる→ダブルジャンプ（2人目のボスを倒すことで習得）する→竜巻スピンアタック（3人目のボスを倒すと習得）につなぐ、とすれば、驚くほどの飛距離を稼ぐことができるのだ。



テクニック3 敵を利用して大ジャンプ

子トラのプーラで疾走する3面、10面では、はねチャイナ作業員を踏みつければ大ジャンプでき、2階エリアに進めるぞ。

▲板の後ろに隠れている敵がはねチャイナ作業員だ。

テクニック4 敵を使って箱をクラッシュ

4面、11面では、追ってくる恐竜が壊した箱もクラッシュが壊したものとみなされる（恐竜を引き離し過ぎると無効なので注意）。

▲箱の破壊を恐竜に任せるのも、グッドな作戦なのだ。

テクニック5 ココマリンの操作

5面、18面で登場する乗り物・ココマリンは、ジャンプ中に✚キー上で高くジャンプ、✚キー下で着水後の潜水ができるぞ。

▲水面下のアイテムを取る場合は、✚キー下の使用は必須。

テクニック6 バイクで急発進

8面、14面、22面で登場する乗り物・アイアンアップルV2は、スタート時に右のような操作をすることで急発進できる。1位を目指すときに有効な技術だ。

◀2つ目の赤いシグナルが点灯してから、⊗ボタンを押しはじめよう。
▶「イエーイッ」の掛け声とともに、バイクがウイリー。急発進できるぞ。

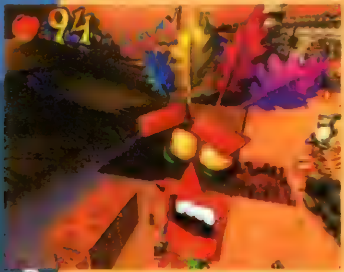
テクニック7 風船アイテムの撃ち落とし方

17面、24面の風船アイテムは、風船と箱のどちらを破壊しても獲得できる。ただし、救急マークつきの風船アイテムは、箱を破壊すれば1UP、風船を破壊すれば耐久力ゲージ50%回復と、その恩恵も異なるぞ。

◀風船アイテムは、目的に応じて撃ち落とし方を変えよう。

攻略 真のエンディングを見るために! 重要な5つのポイント!!

『クラッシュ3』をプレイするなら、ぜひ真のエンディングを見てほしい。そう、「クラッシュ」シリーズは、プレイ内容によってエンディングが変化するのだ! もちろん「3」でもそれは同様。ここでは、真のエンディング到達に必要な、5つの条件を解説するぞ。



◀アクアクのセリフには役立つ情報もいっぱい。要チェックだぞ。

真のエンディングを見るために必要な条件とは…

『クラッシュ3』にも、シリーズ恒例の真のエンディングがバッチリ用意されているぞ。それぞれのエンディングへの到達条件は右で紹介しているとおり。真のエンディングは必見だぞ。

▶真のエンディングの条件は厳しいぞ。

通常クリア

全25個のパワーストーンを入手して、最終ボスのネオ・コルテックスを倒す。この条件を満たしているなら、クリア達成率は何%でも構わないぞ。

ノーマルエンディング

100%クリア

秘密のワープルームから進める全30ステージ(31・32面は除く)の全ダイヤと全トロフィーを獲得し、クリア達成率を100%にしてから改めて最終ボスを倒す。

真のエンディング

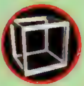
◉パーフェクトクリアを目指せ!

ゴールに到達するまでに、そのステージ中にあるすべての箱を壊しておくと、パーフェクトクリア達成となる。壊す必要がある箱の種類と、その壊し方については右にまとめておいたぞ。なお、パーフェクトクリアすると、真のエンディングに必要なパーフェクトダイヤを入手できる。

◀ボーナスチャレンジ中の箱も、パーフェクトに係わってくる。

木箱は「↑ばこ」や「Cばこ」なども含めて、スピンアタックなどを使ってすべて壊しておくこと。

上に乗ると時限装置が作動するので、爆発させて壊す。スピンアタックするとダメージを受ける。



「!ブロック(灰色)」を攻撃すれば、透明箱が実体化する。あとは普通に壊せばOKだ。

「!ブロック(緑)」を攻撃すれば、ニトロ箱すべてを壊せる。触れるとダメージを受ける。

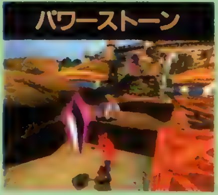
◉隠しステージを探そう

『クラッシュ3』は25面で終わり、と思っていた人はまだまだ甘いといわざるを得ない。実は、タイム・ネジネジマシーンには秘密のワープルームが隠されていて、その先には26〜30面の、5つのステージが待ち受けているのだ。また、それとは別の条件で、31面、32面の2つのステージに行くことができるのだ! いろいろ試して探してみよう。

◉攻略のカギを握る宝石

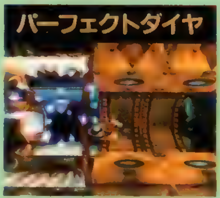
『クラッシュ3』ではいろいろな宝石を入手することができる。ゲームを進めるうえで重要な役割を果たす、これらの各宝石の獲得条件を紹介するぞ。

パワーストーン



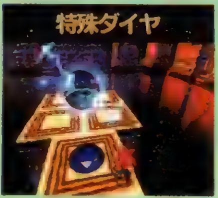
1〜25面それぞれに1個ずつ存在。基本的に、ステージ途中で拾ってそのままクリアすれば獲得できる。ただし、8面、14面、22面は1位でゴール、17面、24面は全ターゲット破壊が獲得条件。

パーフェクトダイヤ



1〜25面それぞれに1個ずつ存在。各ステージでパーフェクトクリアを達成すれば獲得できる。ダイヤの色は白のみ。下で紹介している特殊ダイヤにも白ダイヤはあるが、これとは別物だぞ。

特殊ダイヤ

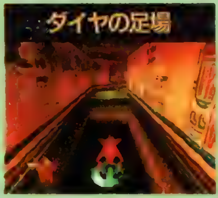


特定のステージにのみ存在する。特定のステージの特定の場所に落ちているので、パワーストーンと同じように拾ってステージクリアすれば獲得できる。白、赤、青、黄、緑、紫の6色がある。

◉特定の条件で進める特殊エリア

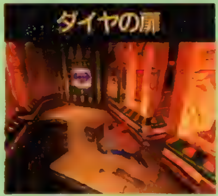
ゲーム中には、特定の条件を満たしていないと進めないエリアも存在する(これらのルートはすべて難度が高いので要注意)。その種類と、進むための条件は下のとおりだ。

ダイヤの足場



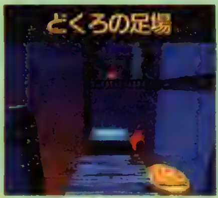
特殊ダイヤを持っていない場合は輪郭しか表示されないけど、あらかじめ同じ色の特殊ダイヤを獲得していれば実体化して、上に乗れるようになる。これに乗れば、ダイヤルートへと進めるぞ。

ダイヤの扉



形状こそ異なるが、ダイヤの足場の一種。紫のダイヤを持っていないとただの壁だけど、あらかじめ紫のダイヤを獲得していれば近づくだけで自動的に開く。奥にはダイヤルートが待っているぞ。

どくろの足場



この足場の場所まで、そのステージ中をノーミスで進めば実体化して乗れるようになる(一度乗れば、それ以降はミスしても消滅しない)。これに乗れば、ドクロルートへと進めるぞ。

◉タイムアタックとトロフィー

タイムアタックに挑戦

パワーストーンを獲得したステージに再び足を運んでみると、ステージの最初の地点で、「ストップウオッチ」が見つかるはず。これを獲得するとタイムアタックモードになり、そのステージのクリアタイムを競えるようになるのだ。

▲アイテムの「ストップウォッチ」を獲得すれば、タイムアタックがスタートするぞ。

トロフィーを獲得

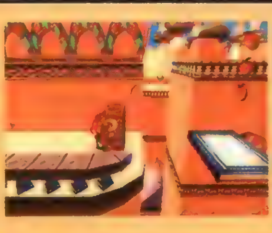
タイムアタックモードで特定のタイムを出すと、サファイア(青)かゴールド(金)のトロフィーを獲得できる。このトロフィーだが、ゴールドの方が、サファイアよりも取得するための規定タイムが早く設定されているのだ。

▲見事ゴールドトロフィーを獲得。ちなみに、さらに格が上のプラチナトロフィーも存在する。

ステージ情報 ステージ25までの各種情報にも目を通しておこう

「クラッシュ3」に用意されている法則の数々は左ページで理解できたと思うので、ここでは1〜25面までのステージ情報を見ていくことにしよう。左側3つの項目は「ステージナンバー」、「ステージ名」、「そのステージ内で破壊できる箱の数」を示していて、それ以外の項目については以下に詳しい説明を載せておいたぞ。なお、カッコがついているものは、今回の攻略（25面まで）では獲得（到達）できないものだ。

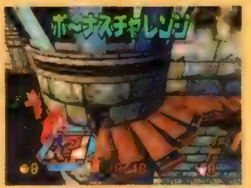
◀△ボタンで、壊した箱の数はチェックできる。



◀黄色ダイヤは7面で姿が確認できるだけなのだ。

表の読み方1 ボーナス・ドクロ・隠しの3ルート

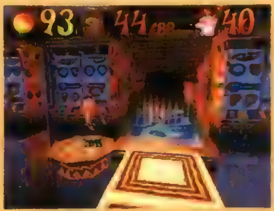
●印と数字が各ステージに該当ルートが存在することを示している。ボーナスルートの項目の数字は、そのボーナスチャレンジ内の箱の数を示しているぞ。



▲ボーナスチャレンジでの箱の数は、画面下の表示で確認可能。

表の読み方2 パーフェクトを取るためのルート

パーフェクトクリアするための進行ルートを示している。20面などのように、ドクロルートなどに進むことでパーフェクトを逃してしまうケースもあるので、攻略前に確認しておこう。なお、略語の意味については下で解説しているとおりだ。



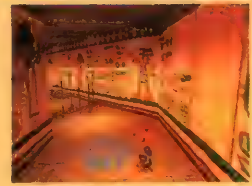
◀ドクロルートがパーフェクト達成の障害になることもある。

表の読み方3 特殊ダイヤを取るためのルート

▲特殊ダイヤの拾えるルートは、事前にチェックしておこう。

そのステージに存在する特殊ダイヤが、どこに隠されているのかを示している。特殊ダイヤを探している人は、ここの指示に従ったルートで攻略を進めてみよう。

表の読み方4 ダイヤルートについて



▲必要なダイヤがないと、ダイヤルートには進めないぞ。

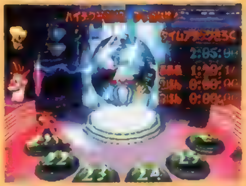
ダイヤルートの存在を示している。各項目の色は、そのルートを進むのに必要なダイヤの色を示していて、「5」とあるのは赤、青、黄、緑、紫の5色を指す。

この欄で使う略語について

- 通 ▶通常のルート
- ボ ▶ボーナスルート
- ダ ▶ダイヤルート
- 隠 ▶隠しルート

表の読み方5 トロフィー獲得タイム

タイムアタックモードにおける、サファイアトロフィーとゴールドトロフィーそれぞれの、獲得規定タイムを示している。この時間以内にクリアすればOKだ。



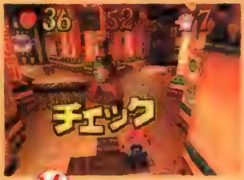
▲トロフィー獲得タイムは、ステージ選択画面でも見られるぞ。

面数	ステージ名	箱の数	ボーナスルート	ドクロルート	隠しルート	ダイヤルート	特殊ダイヤ	パーフェクトを取るためのルート	特殊ダイヤを取るためのルート	サファイア獲得タイム	ゴールド獲得タイム
1	ケロッパの　じょうかまち	42	7	—	—	—	—	通ーボー通	————	1'05'00	0'57'50
2	かいてい　たからさがし	92	—	—	—	—	—	通	————	1'53'00	1'19'90
3	ばんりの　ちょうとっきゅう	51	—	—	—	—	—	通	————	0'43'00	0'27'80
4	どたばた　ジュラシックぬま	66	14	—	—	赤	白	通ーボー通	ダイヤルートを進む	1'47'00	1'40'20
5	かいぞくじまを　めざせ！	37	—	—	—	—	—	通	————	1'15'00	1'00'20
6	けんとまほうの　けんきゅういん	100	18	—	—	—	—	通ーボー通	————	1'37'00	1'22'70
7	アラビアの　あついぶらさがり	96	20	—	—	—	（黄）	通ーボー通	（まだ取れない）	1'28'00	0'53'60
8	こうやの　キメメキハイウェイ	13	—	—	—	—	—	通	————	0'47'00	0'41'40
9	ピラミッド　けんせつちゅう	95	19	—	—	紫	白	通ーボー通ーダー通	ダイヤルートを進む	1'44'00	1'10'00
10	つきよの　ちょうとっきゅう	35	—	—	—	—	—	通	————	0'54'00	0'38'20
11	ベイビーTで　つっぱしれ！	112	25	—	（●）	（黄）	（白）	通ーダー通ーボー通	（まだ取れない）	1'35'00	1'25'70
12	かいていの　うずうずマシーン	83	—	—	●	—	赤	通ー隠	隠しルートを進む	1'52'00	1'26'10
13	アラビアの　ねったいや	85	19	●	—	—	紫	通ーボー通	ドクロルートを進む	2'13'00	1'04'10
14	じわれのハイウェイを　ゴー！	25	—	—	—	—	—	通	————	1'26'00	1'20'70
15	きょじんさぎょういん　でんせつ	91	30	—	—	—	—	通ーボー通	————	1'28'00	1'21'10
16	のろいの　ピラミッド	105	28	—	—	青	白	通ーボー通	ダイヤルートを進む	1'42'00	1'22'63
17	コルテックスの　ひこうせん	11	—	—	—	—	—	通	————	1'29'00	1'03'40
18	ゴーゴー　ココマリン	61	—	—	●	—	—	通	————	1'45'00	1'26'60
19	まてんロードの　ベルトウェイ	（133）	19	—	—	—	（白）	（まだ達成できない）	（まだ取れない）	2'03'00	1'34'00
20	きょうふ！　ナイルがわはんらん	88	25	●	—	—	青	通ーボー通	ドクロルートを進む	2'44'00	1'45'03
21	ハイテクみらいで　ブっぱなせ！	87	17	—	—	緑	白	通ーボー通ーダー通	ダイヤルートを進む	2'05'00	1'25'60
22	クラッシュ　とりしまりちゅう	20	—	—	—	—	—	通	————	1'36'00	1'31'30
23	もえろ！　アラビアンナイト	75	28	●	—	—	緑	通ーボー通	ドクロルートを進む	1'45'00	1'13'10
24	げきついおう　オレンジバロン	11	—	—	—	—	—	通	————	2'18'00	1'55'20
25	まっクラいせき　たんけんたい	120	40	—	—	（5）	（白）	通ーボー通	（まだ取れない）	1'49'00	1'34'83

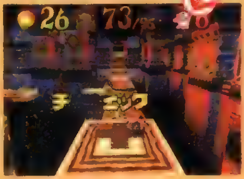
攻略 25面までの難関を、ポイントごとに大攻略!!

「クラッシュ3」は初心者にも優しい手頃な難易度に設定されているけど、クリア達成率100%といった、深いプレイを目指すと結構厳しい難所も多くなる。ここでは、そんな難関ポイントをピックアップして、その攻略法を解説していくので、目下プレイ中の人はぜひ参考にしてみよう。

9面 パーフェクトのルート



このステージでパーフェクトを狙うなら、13面で紫ダイヤを獲得してから、写真のような進行ルートで攻略しよう（道中の箱すべてを壊すのはもちろん、ボーナスチャレンジも抑えておくこと）。



◀▲上の写真の分岐点では最初右手に進み、左の写真の場所まできたら、再び分岐点まで戻って、今度は左手に進もう。

10面 大ジャンプのコツ

パーフェクトを狙うなら、2人目のはねチャイナ作業員のみ大ジャンプに利用。そのあとは連続写真のようにして、空中の箱も壊そう。加速したままだと、その先の敵を避けられないので注意。

◀▲加速しながら走り抜け、足場の端ギリギリからジャンプ。空中の箱を獲得したら、◎ボタン（R1ボタン）から指を放す。

12面 隠しルートに進む

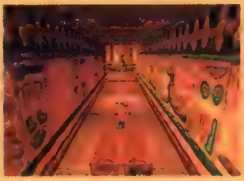
パーフェクトを狙う場合は、通常ルートの出口直前の「！ブロック」を作動させたあと、出口から出ないでいったん今来た道を戻る。写真の場所（分岐点の少し先）に新たな「爆弾ばこ」が出現しているはずなので、頭で突いて作動させよう。あとは隠しルートの奥まで進めばパーフェクト達成だ（もちろん、これまでの道中の箱はすべて壊しておくこと）。

◀「！ブロック」を作動させてから、来た道を戻ろう。

◀新たに出現した「爆弾ばこ」を発見。時限装置を作動させる。

16面 隠された箱を探せ

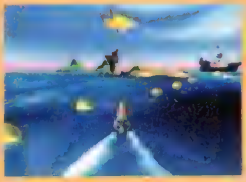
このステージでは、ゲーム開始後、すぐ手前に戻ってみること。手前に設けられた袋小路に、箱が4つ隠されているぞ。



◀スタートしたら、手前に戻ってみよう。箱が4つ見つかるぞ。

18面 1UP×3個を入手

ジャンプ台が4つ並んだ場所に来たら、右手に向かおう。その先のブイの一部は通り抜け可能で、その奥に1UPが3つ隠されている。



◀正面のブイの隙間は通り抜け可能なのだ。このまま直進しよう。

20面 スライディングで攻撃

写真の敵にはスピンアタックが通用しない。ジャンプで飛び越えてもいいが、スライディングを使えば意外に楽に倒せる。

◀この敵は、足元が弱点なのだ。

21面 MTATの倒し方

MTATは、マト部分をさらけ出したときに、リンゴバズーカで倒せる。写真のように通路の端から狙うと楽だぞ。

◀通路の端ならミサイルも当たらないぞ。

25面 ボーナスチャレンジ攻略

ボーナスチャレンジは、連続写真のような流れで攻略する。明るいうちに、箱34個（ニトロ箱6個は無視）を破壊し、最後の谷間はリンゴを目印にジャンプして越えて、出口に向かおう。

▲明るいうちに箱19個と「！ブロック」の位置を確認し、破壊。

◀最初はピカールを連れずに進み、暗闇の中で箱15個を壊す。

◀うっすらと見えるリンゴが目印。これに向かってジャンプせよ!

ボス攻略情報 終盤のボスは超手ごわいゾ! ダメージの与え方をチェックしておこう

第4のボス▶エヌ・ジン

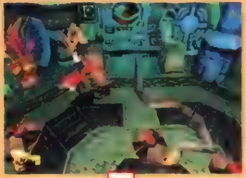
このボスには第1形態と第2形態があるけど、どちらの場合も黄色で表示されている部分が弱点になっている。第1形態のときは、右の連続写真で解説しているように、ボスの肩にあらかじめ照準を合わせておいて、ボスがバルカン砲を構えたら速攻で破壊するようにしよう。左右両方のバルカン砲を壊せれば、それ以降の攻撃を比較的楽にかわせるぞ。

◀あらかじめ、ボスの肩付近に照準をつけ、攻撃し続けておく。

◀ボスがバルカン砲を構えたら集中砲火。一気に破壊してしまおう。

第5のボス▶ネオ・コルテックス

コルテックスは火の玉を3発放ったあと、地雷をばらまき始める。このあと、コルテックスのシールドが少しの間だけ消えるので、スピンアタックをしかけよう（地雷をばらまき始めたら、地雷をよく見ながらステージの右側からコルテックスに接近を試みるのがコツだ）。写真のようにして、コルテックスを穴から3回叩き落とせれば、エンディングだぞ。



◀コルテックスが地雷をばらまき始めたら、反撃のチャンスだ!

◀さらにコルテックスにスピンアタックして、穴から突き落とそう。

Operation MANUAL

●体験版操作マニュアル

親しみやすく、しかも奥が深い『クラッシュ3』の魅力に触れてみよう！

1 体験版では3つのステージを楽しめるぞ

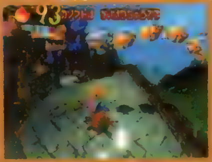
▲体験版のタイトル画面。3つの中から遊びたいステージを選択すれば、体験プレイがスタートするぞ。

体験版「クラッシュ3」のタイトル画面になったら、✚キーでプレイしたいステージを選択し、〇ボタンを押してスタート。なお今回の体験版では、製品版にもある、毛色の違った3つのステージが楽しめるようになっているぞ。好きな面を好きなだけプレイしよう。

2 クラッシュだけでなくココも大活躍

体験版でも製品版と同様、クラッシュとココの２人を使えるぞ。なお、この２人はプレイヤーがキャラ選択する訳ではなく、各ステージごとにそれぞれ、クラッシュで操作するか、ココで操作するかがあらかじめ決められているのだ。もちろん、キャラが変わってもゲームのプレイ感覚はかわらないぞ。

▲[illegible]



▲[illegible]

3 特殊な場所orステージだけの操作もあるのだ

「クラッシュ3」では、横スクロールタイプといった基本的なステージのほかにも、RCGタイプ、強制スクロールタイプ、水上バイクタイプ、2D・STGタイプ、3D・STGタイプなどなどの、実に様々なスタイルのステージが用意されている。これらのステージではタイプ別に独自の操作方法が設定されているぞ。なお、今回の体験版にあるRCGタイプと、強制スクロールタイプのステージの操作方法は右下のカコミを参照してほしい。どちらも操作法はシンプルなので、すぐに馴染めるぞ。

パワーアップ・アクションもすべて使えるぞ

体験版では、パワーアップ・アクション（製品版ではボスを倒すごとに習得する）を最初から使える。パワーアップ・アクションは下の写真のほかにも、スーパーボディプレス（ⓧボタン→◎ボタン）、ダブルジャンプ（ⓧボタン2回）、竜巻スピンアタック（▢ボタン連打）があるぞ。

▼R２ボタンを押しながら✚キーでスピードシューズ（ダッシュ）が使えるぞ。

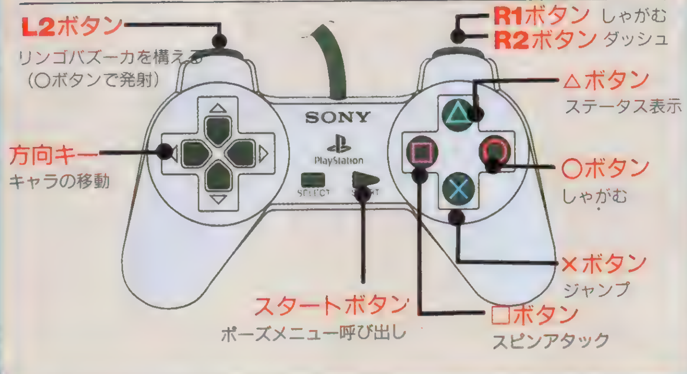
▲L２ボタンでリンゴバズーカを構える。✚キーと◎ボタンで敵を攻撃しよう。

タイムアタックにもチャレンジしてみよう

体験版では「こうやのキメキメハイウェイ」でのみ、タイムアタックにも挑戦できる。スタート地点のすぐあとにある「ストップウォッチ」を取ればタイム計測が開始されるので、より早いクリアタイムを目指して頑張ってみよう（取らずに進めば、普通のステージ攻略が楽しめる）。ネームエントリーもできるけど、製品版とは違ってメモリーカードには記録を残せないぞ。

▶このモードでは数字の書かれた箱が登場。壊すと、数字と同じ秒数、時間経過が止まる。

操作説明



●「こうやのキメキメハイウェイ」操作方法

✚キー左右でハンドル操作、ⓧボタンでアクセル、◎ボタン、▢ボタン、ＲＩボタンのいずれかでブレーキがかかる。緑の加速床に乗ると、強制的に急加速がかかり、ジャンプ台を通過すればジャンプもできるぞ。

●「ばんりのちょうとっきゅう」操作方法

ココを✚キー上で「プーラ」に近づければ、自動的にココは「プーラ」に飛び乗るぞ。✚キー左右で方向修正、◎ボタン、▢ボタン、ＲＩボタンのいずれかを押し続ければダッシュ、ⓧボタンでジャンプだ。

電撃 体験版 DENGEKI PlayStation D CD-ROM

Sonata™

ソナタ

新システム満載の新感覚恋愛RPG登場!!

3つの世界が1つに交わる超大型恋愛RPGが登場。恋のドキドキが体感できる新システム"指ドキ!システム"を一足先に体験しよう。

Sonata(ソナタ)

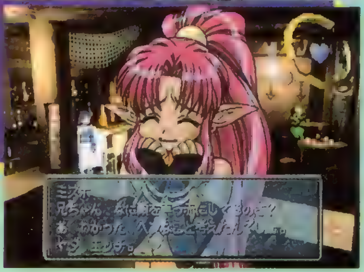
3|4 RPG	▶¥6,800(CD2枚組)	▶T&Eソフト
	▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)	

新システム

"指ドキ!システム"とは?

この『ソナタ』では、デュアルショックの振動ユニットに対応していて、恋のドキドキを指先で体感できる新システム"指ドキ!システム"を搭載している。会話をしている女の子たちの胸の鼓動が直接に伝わってくるので、恋のかけひきもよりリアルになるのだ。

また、画面右上のハートマークも、同じように女の子の胸のうちを表している、重要なパラメータだぞ。



消えた彼女を追って3つの異世界を……

告白の直前に謎の光に包まれて消えてしまった彼女。消えた彼女を追いかけて薄れゆく光に飛び込んだキミが見たものは、見なれぬ異世界の風景だった……。舞台となるのはパラダイムと呼ばれる3つのパラレルワールドが複雑に絡み合う世界。ここでキミは、各パラダイム内のライブエリアとマグナホールを行き来して、物語を進めていくのだ。

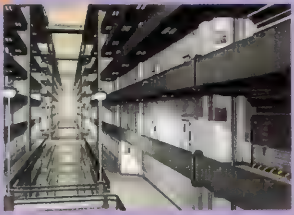
徳川学園

3つのパラダイムのうちの1つ目は、見た目だけは現代日本となんら変わらない世界が広がっている徳川学園。ここは広大な敷地と膨大な生徒数を誇る巨大学園都市なのだ。

ブルームーン

ブルームーンと呼ばれるパラダイムは、剣と魔法の支配するファンタジー世界。ここでは召喚された勇者としての生活がキミを待っている。

ナノ・セック

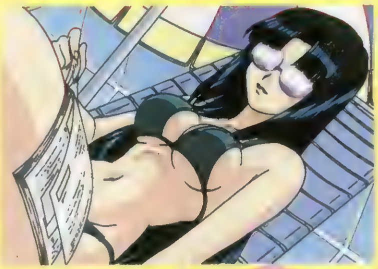


パラダイム最後の1つは近未来サイバースペース世界であるナノ・セックだ。コンピュータネットワークの発達したこの世界で、どんな事件が？

何度でもプレイできる スパイラルシナリオ

このゲームでは、プレイするたびに、冒険するパラダイムの順番がランダムに変わる。このために下の写真のように女の子の服装が変わったりと、イベントも様変わりするぞ。

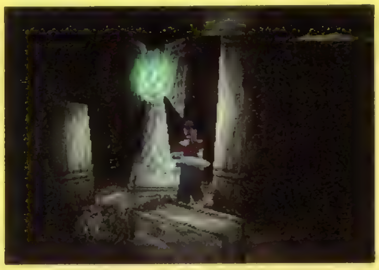
ライブエリア 女の子たちと出会い、会話する場所



パラダイム内で、女の子たちとの出会いや、会話などの、日常生活の場となるのがライブエリアといわれる場所。ここでの行動はAVGパートと総称され、イベントなども盛りだくさんに用意されているのだ。

マグナホール 戦闘の舞台は3D視点の巨大空洞

マグナホール内では、女の子とパーティを組んで3D・RPGが展開される。これがRPGパートと呼ばれるもので、ここでの行動によっても女の子たちの好感度は大きく変わっていく。キミの想いは行動となって女の子に届くか？

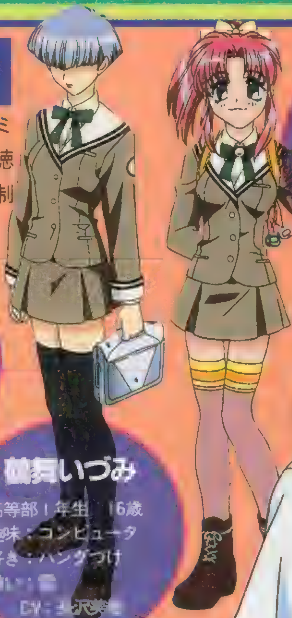


©1999 T&E SOFT, INC.

キミの運命の彼女はこの8人の中に!

徳川学園

ここに紹介した8人が、キミの恋人候補たちだ。この徳川学園では、現代風の制服姿で登場するぞ。



極楽みずほ

[illegible]
[illegible]：ビデオゲーム
好き：かわいいもの
嫌い：おばけ
CV：[illegible]

南山あおい

高等部2年生　17歳
趣味：料理
好き：[illegible]
嫌い：ゴキブリ
CV：小西寛子

[illegible]いづみ

高等部1年生　16歳
趣味：コンピュータ
好き：ハングづけ
嫌い：[illegible]
CV：[illegible]

大曽根ちはや

高等部体育教師　24歳
趣味：水泳
好き：日光浴
嫌い：日焼け
CV：天野由梨

金城かなれ

高等部2年生　17歳
[illegible]
[illegible]
嫌い：習字
CV：笠原留美

覚王山なるみ

高等部3年生　18歳
趣味：古武道
好き：強いヤツ
嫌い：卑怯な[illegible]
CV：[illegible]

納屋橋ふしみ

[illegible]
[illegible]：マンガを描く
[illegible]
[illegible]
CV：[illegible]

広小路にしき

[illegible]部2年生　[illegible]
[illegible]：カラオケ
好き：犬
嫌い：猫
CV：[illegible]

ブルームーン

このゲームでは、3つの異世界の中で物語が進むために、8人の恋人候補たちも、3つの姿で登場する。

このブルームーンでは、女の子たちはいかにもファンタジーといった姿で登場するぞ。次号で全キャラ紹介するぞ。

アオイ・サウス・ブルームーン

チハヤ・マグナス

ナノ・セック

近未来の世界と思われる、このナノ・セックの世界では、当然のように女の子の姿も、近未来のスペーススーツ風だ。名前もまた、型式番号のようにアルファベットと数字で構成されているといった具合だ。キミはこの3つの世界のどの服が好みかな？

ZZ1-AOI

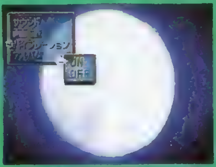
BF1-CHIHAYA

Operation MANUAL

●体験版操作マニュアル

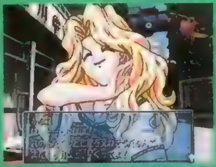
1 まずは体験版をスタート

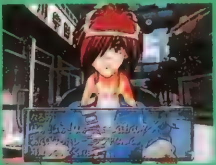
体験版のメニュー画面から、「Sonata」デモ版を選んで○ボタンでスタートさせよう。メーカーロゴが表示された後にタイトル画面が表示される。ここでは「はじめから」と「オプション」の2つが選択可能だ。



2 女の子に話しかけろ

「はじめから」を選択すると、ゲームが学校の校舎入り口からスタートする。一番手前の男がプレイヤーキャラで、彼をほかの女の子に近づけて、○ボタンを押すと会話ができる。この体験版では2人としか会話できないのだ。

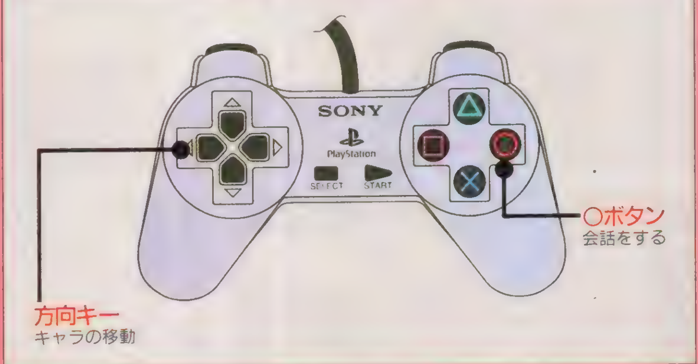




3 指ドキ!を体験しよう

一番手前のピンクの髪の女の子が、今回の指ドキ！ナビゲーターのみずほだ。彼女と会話をしていくと、"指ドキ！システム"についていろいろと教えてくれる。そして、クライマックスといえるのが指ドキ！の体験シーン。みずほの鼓動に合わせて、デュアルショックがブルブルとふるえるのだ。ではデュアルショックを持っていない人は？ 大丈夫！ そんな人のために画面左上のハートマークが大きくなって女の子の気持ちを知らせてくれるのだ。

操作説明



女の子たちの胸の高鳴りを伝える「指ドキ！システム」を存分に楽しもう！

T&Eソフトが満を持して贈る超大型恋愛RPG『ソナタ』。T&Eソフトといえば RPG に関しては老舗中の老舗。そんなメーカーが出すのだからただのありふれた恋愛物のわけがない。この『ソナタ』には新しい試みが盛り込まれている。その1つが今回体験版で味わうことのできる〝指ドキ！システム〟だ。

次号D15(2月15日発売)には、ゲームが楽しめる体験版をドーンと収録!!

今回はデモ版ということで指ドキ！システムを体験できるものだったが、次号D15（2月15日発売）に、ゲームがたっぷりと楽しめる体験版が収録されることが決定している。女の子との会話シーンはどんな感じなのか？ 戦闘シーンはどうなのか？ イベントシーンは？ これらの数々の疑問は、次号で明かされることになる。まずはこの体験版で指ドキ！を、そして次号の体験版でゲームをたっぷりと、そして3月4日がゲームの発売だ!!

▲▼「Sonata」の真の姿がいよいよ次号で明らかになる。それまでの間は、指ドキ！を十分に味わっておこう。楽しみは後にとっておく方が……。

▲イベントシーンからバトルシーンまで、次号でたっぷりと……。

体験版

封神領域エルツ

初級者でも楽しめるゲームシステムをチェック！

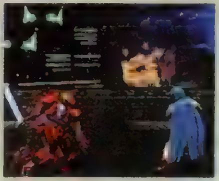
✚キーと２つのボタンしか使わないという、とてもシンプルなシステムを持つ『エルツ』。必殺技も「✚キーと△ボタンを同時に押す」といった程度の操作で出せるため、格闘ゲーム初級者でも問題なく楽しめる対戦ＡＣＴなのだ。しかし、だからといってゲーム内容までシンプルなワケではない。これらを組み合わせることで、多種多様な攻防が可能になっているからだ。下に操作方法をまとめてみたので、ぜひ体験版を立ち上げて『エルツ』の世界を実感してもらいたい。そして、華麗な技、派手な特殊効果、迫力あるカメラワーク、物語性豊かな背景設定など、このゲームならではの魅力を味わってほしいのだ！

基本操作

ステップ ⬅or⬆or➡or⬇

✚キーを入れた方向に高速移動する（このゲームに歩くという動作はない）。上に入れると画面奥へ、下に入れると画面手前へ移動する点に気をつけよう。前ステップ後も✚キーを前に入れ続けることで、ダッシュすることが可能だ。

▲✚キーを前に入れ続けるとキャラはダッシュする。


▲✚キーを下に入れると、画面の手前側に移動する。

回り込み （至近距離で）➡＋□

相手の裏側へ回り込む。相手の向きに関係なく移動するため、背後を取ったときに回り込むと正面に移動することになる。

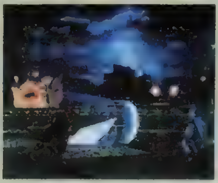
ジャンプ ⬆⬆＋□

攻撃を出さない、いわゆる空ジャンプ。足元への攻撃を避けられるが、着地するまで無防備になるので使用頻度は低い。

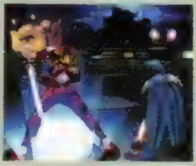
通常攻撃 △（△△or△△△）

間合いによって攻撃内容が変化する。近距離なら打撃技。１回△ボタンを押すと２連続で攻撃を繰り出し、計３連撃まで可能だ。遠距離なら飛び道具。こちらは連続して△ボタンを３回押すことで、３連射まで可能になっている。

▲打撃技による３連攻撃は「△△」というコマンドだ。


▲飛び道具による３連攻撃は「△△△」と操作する。

溜め動作 △押しっぱなし



超必殺技などを使うために必要なパワークリスタルを生み出す動作。体力ゲージをすべて黄色くすると１つ生み出せる。

防御 □

このボタンを押し続けている間は、近距離捕縛攻撃を除くすべての攻撃を無効化してしまう。背後からの攻撃も防御可能。

捕縛攻撃

近距離捕縛 （至近距離で）⬇＋△

捕縛攻撃のコマンドはすべて同じ。しかし、両者の位置関係（近距離正面、近距離背後、中距離、遠距離）によって出る技は自動的に変化する。近距離捕縛とは投げ技のこと。背後から捕縛すると専用の別技（背後投げ）が出る。

▲正面からの近距離捕縛。捕まえられないと失敗。

▲背後からの近距離捕縛。間合いは正面からと同じ。

中・遠距離捕縛 （中・遠距離で）⬇＋△

間合いに応じて中距離捕縛か遠距離捕縛が出る。足元のサークルが完成し、相手を張りつけ状態にすれば捕縛成功となる。

ステップ捕縛 （中・遠距離で）⬇＋△△

中・遠距離捕縛のフェイント版。相手の周囲にサークルを作るため、相手がステップして逃げると捕縛できる。

 ©YUKE'S ※コマンドはキャラクターが右向きのときのものです

ヴァーユ

ついに発売された対戦ACT"エルツ"。今回の体験版は、ゲームのメインモードともいうべき「STORY」が楽しめちゃうのだ！

封神領域エルツヴァーユ

発売中 対戦ACT	▶¥5,800 ▶ユークス ▶MC(1ブロック)、2P対戦可

必殺技攻撃

必殺技　←or↑or→+△

各キャラとも３種類ずつの必殺技を持っている。相手の体勢を崩したり、後方にふっ飛ばしたりする特殊な効果を持つ技もある。

ふっ飛ばし

崩し

◀ガリィの地を這う飛び道具。崩し効果あり。

派生必殺技　←or↑or→+△△

対応した✚キー＋Ⓐボタン２回で必殺技とは異なる技を出せる。右は「必殺技」で紹介したガリィの技の派生版だ。

パワーアップ必殺技　(パワークリスタルがあるとき)　←or↑or→+△押しっぱなし

パワークリスタルを消費する代わりに、攻撃力の高い必殺技を出すことができる。コマンドはキャラによって異なる。

超必殺技　(パワークリスタルがあるとき)　↓→+△

全キャラ共通の射程を持つパワークリスタルを発射する（相手に当たるかどうかに関係なく発射するたびにストックが１つ減る）。これが相手に当たると、演出がド派手で、なおかつ威力も高い超必殺技が決まることになる。

▲パワークリスタル（赤い光弾）を発射したところ。

▲パワークリスタルが相手に当たり、超必殺技が炸裂。

特殊攻撃

ステップ攻撃　✚キー押しっぱなし＋△

ステップしながらの攻撃。どの方向にステップするかで攻撃方法も変化する。前方向なら相手をふっ飛ばすことができる。

打ち上げ攻撃　↓↓+△

近距離の相手を高く浮かせる攻撃。浮かせた相手は無防備になるので、追い打ちすることで追加ダメージを与えられる。

ジャンプ攻撃　↑↑+△

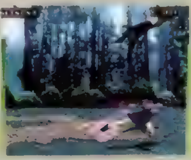
ジャンプから攻撃する。遠距離は大ジャンプ攻撃、中距離は小ジャンプ攻撃、近距離は飛び越し攻撃と、両者の間合いによって内容が自動的に変化する。

▲遠距離で出すと、このような大ジャンプ攻撃になる。

▲近距離で出すと、相手を飛び越してから攻撃をする。

滑空攻撃　→→+△

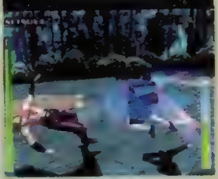
宙に浮いたまま高速で相手に突進していく攻撃。特定の状況で出すことで、特殊な追い打ち攻撃に移行させることもできる。



相手の体勢を崩したときに、やや離れた場所から滑空攻撃を出すとヒザつき攻撃になる（実際にヒザつき攻撃を出すのは敵キャラ側だが、この攻撃は当たらない）。また、浮いている相手に滑空攻撃を決めると、滑空３連攻撃になる。

ヒザつき攻撃

滑空3連攻撃



両者が同時に滑空攻撃を出すと…

[illegible]

派生技

近距離通常攻撃は、Ⓐを１回入力するだけで２撃目まで自動的に出る。続けてⒶを入力すると３撃目が出るが、その間にコマンドを入れることで別の技につなげることもできる。各写真の左上にあるのがその追加コマンド。ただし、ほとんどの技は防御ボタンを押すことで防げるぞ。

▲打ち上げ攻撃への派生。追い打ちも狙える。

▲ジャンプ攻撃への派生。スキが大きくなる。

▲近距離捕縛攻撃（投げ技）への派生。間合いが遠いと空振りする。

▲必殺技への派生。入力した✚キーの方向に対応している技を出す。

▲派生必殺技への派生。✚キーの方向に対応している技を出す。

▲前ステップ攻撃への派生。大きく踏み込む。

▲バックステップ攻撃への派生。後方に退く。

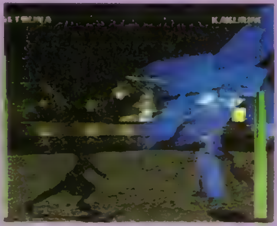
戦いに勝利するために大切な5大ポイントを公開!!

「エルツ」ならではのシステムをうまく活用することで、戦いを有利に進めることができる。ここでは特に覚えておいてもらいたいポイントを5つ紹介しよう。これを知っているだけで勝率も高くなるはずだ!

チェックポイント 1 持ち技の特性を知ろう!

各キャラに用意されている必殺技と派生必殺技には、それぞれ異なる特性が備わっている。攻撃範囲や効果（相手の体勢を崩す、ふっ飛ばすなど）を覚えて、有効に使おう。

◀攻撃範囲の狭い攻撃。悪くとも防御させよう。


▶特殊な軌道を持つ飛び道具。この間合いでは当たらない。

▶横になぎ払う攻撃は移動されても当たる。

チェックポイント 2 相手の行動を読もう!

ステップ捕縛攻撃や一部の派生必殺技は「相手がその場に留まっていると当たらない」という特徴を持っている。一見使い道がなさそうだが、相手が移動しそうなときに使えば効果は絶大だ。近距離通常攻撃からの派生技の多くは、□ボタンで防御することができる。しかし、投げ技だけは□ボタンで防げないことも覚えておこう。

◀相手が奥や手前に動きそうならば広範囲を攻撃する技を。

◀近距離通常攻撃の2撃目後は、派生技の読み合いになる。

チェックポイント 3 パワークリスタルはどう使う?

パワークリスタルを消費する超必殺技とパワーアップ必殺技。それぞれの特徴を覚えて、臨機応変に使い分けよう。超必殺技は攻撃力こそ高いものの、間合いが遠すぎると簡単に防御されてしまう点に注意すること。パワーアップ必殺技は出る直前に無敵時間がある。相手が積極的に攻めてきたときにこそ、狙ってみると効果的だ。

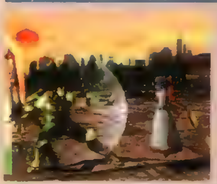
◀超必殺技を狙うときは相手の体勢を崩しておくのが基本。

◀パワーアップ必殺技を出す直前には無敵時間が存在する。

チェックポイント 4 □ボタンを有効に使おう!

本来、□ボタンは相手の攻撃を防ぐために使われる。しかし、状況によってはそれ以外の行動も取れるのだ。中でも、追い打ち攻撃を決められそうなときの回復はとても重要だ。

防御


◀基本的な使い方。押しっぱなしで構わない。

回復

体勢を崩されたときなどに□ボタンを連打すると、回復する（無防備状態から復活する）までの時間を早めることができる。

▼体勢を崩されたらひたすら□を連打!

▲回復が間に合えばダメージを受けない。

遠距離通常攻撃はじき

◀当たる直前に□を押すと、弾をはじき返す。

受け身

▶相手に浮かされても、着地する直前に□を押すと受け身を取れる。

捕縛はずし

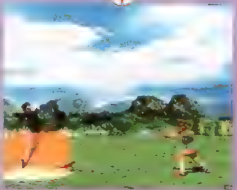
◀中・遠距離捕縛が決まる瞬間に□を押す。

チェックポイント 5 実戦で役立つ連携とは?

右は「遠距離通常攻撃で牽制し、捕縛攻撃を決める」という連携。うまく相手に遠距離通常攻撃を防御させられるかがポイントだ。また、特定の状況で突進系の技を防御されると、出し終えたあとに相手の背後を取ることがある（両者の間合いや角度が影響する）。ここから背後投げも狙えるぞ。

◀ふっ飛ばし効果のある技で間合いを離す。

◀遠距離通常攻撃を撃ち、相手に防御させる。


◀その間に中・遠距離捕縛攻撃を決める。

▲突進系の技は、相手に防御されてしまうとスキができてしまう。

Operation MANUAL

◉体験版操作マニュアル

1 「STORY」と「VS」が選択可能だ!

メニュー画面で「エルツ」の体験版を選択すると、写真のようなタイトル画面が表示される。画面の下にあるメニューウィンドウにはいくつものモードが表示されているが、この中で実際に遊べるのは各キャラのストーリーを楽しむ「STORY」と2P対戦用の「VS」のみとなっている。ちなみに「STORY」は1P専用モード、「VS」は2P専用モードとなっているぞ。プレイするときには注意しよう

▲実際に遊べるのは「STORY」と「VS」の2つ。

2 ダンザイバーとセツナで遊ぶことができる!

モードに関係なく、選べるキャラは完全懲悪ダンザイバーと斎月セツナの2人。「VS」をプレイするときは✚キーの左右で2Pカラー、L1とR1でステージ（両キャラのホームステージである2種類）、L2とR2で体力の増減が可能になっている。ただし「STORY」では2Pカラーを使用できない。技コマンドについては24〜25ページを見てほしい。

▲「STORY」は1Pカラー専用になっている。

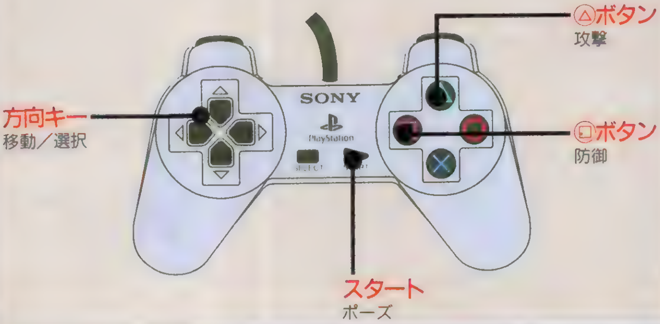
3 「STORY」には製品版と同じデモが!

「STORY」とは、その名の通り物語を楽しんでいくモードのこと。対戦前や対戦後には対戦相手とのやりとりが音声つきで展開されていく。TV番組を意識した作りになっていて、次回予告が流れる点にも注目してもらいたい。

なお、この体験版でプレイできるのは3ステージ目まで。4ステージ目の予告が出たあと、タイトル画面に戻るようになっている。

▶次回予告シーン。このあとタイトル画面に戻るのだ

操作説明



華麗な技を決め、ド派手な演出を楽しみつつ、立ちはだかる敵を倒せ!!

対戦ACTの常識を越えた、派手な演出に注目!

「エルツ」は、とことんまでカッコよさにこだわった3D対戦ACT。今号に収録されている「STORY」をプレイすることで、ステージ間のデモを始めとする演出の数々を実感することができるぞ。もちろん、試合中の演出もハンパじゃない。技が決まったときのカメラワークは複数のパターンが用意されているうえ、超必殺技も状況によって演出が変化するのだ（相手の体力が残っているときと、とどめを刺したときでは演出が異なる)。衛星軌道上から攻撃するダンザイバーの遠距離捕縛攻撃の派手さは、まさに必見！ それでいて、同じラウンドにこの技を複数回決めると大気圏外のシーンがカットされるなど、プレイヤーのことを考えた作りになっているところがうれしい。キミも体験版で派手な演出を楽しもう!!

▶ダンザイバーの遠距離捕縛攻撃。2回目以降はここがカットされる。

◀カメラワークや光を意識した特殊効果にも注目してもらいたい。

▶ダンザイバーのヘルメットが割れている！ この演出には脱帽だ。

洗練された戦闘システムが魅力の新感覚SLG!

DEVICE REIGN

デバイスレイン

現代の東京を舞台に展開するドラマ性を重視したストーリーにも注目!!

あの『悠久幻想曲』シリーズのスタッフが贈る最新作は、SLGの『デバイスレイン』だ! 現代の東京を舞台に、人知れず暗躍する謎の組織から、日常を取り戻すための戦いが始まる。

カスミとともに平穏な日常を取り戻すために…

STORY

事故死した父の研究をめぐって謎の組織に狙われる少女カスミ。カスミを守るため、主人公の十夜たちは戦いに巻き込まれていく。

DEVICEREIGN デバイスレイン	
2/25 SLG	▶¥5,800(予) ▶メディアワークス
	▶MC(ブロック数未定)

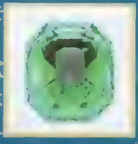
▶主人公の霊野十夜をしつように付け狙うライバル、霧生忍。

◀オーギュメントが、この物語のカギを握るキーワードとなる。

これでバッチリ『デバイスレイン』用語大辞典

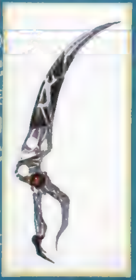
■[illegible]:オーギュメントやディソナントが作り出す擬似空間。通常の空間から切り離され、外部からは覗くこともその存在を認識することもできない。

■オーパス:さまざまな物体の持つ個体情報をデータ化し、人工鉱物に書き込んだもの。9つのオーパスの配置によってオーギュメントの効果がいろいろと変化する。



◀オーパスの一つ

■オーギュメント:9つのオーパスを配置した特殊装置。SC空間では唯一の武器となる。1つとして同じ形状のものは存在しない。



◀オーギュメントの一つ

■[illegible]:SC空間内で、オーギュメントによって引き起こされる効果の総称。攻撃や回復などさまざまな種類がある。

■コア・ブレイン:オーギュメントの主要パーツ。コア・ブレインに自分のデータを登録しないとSC空間に入ることができない。

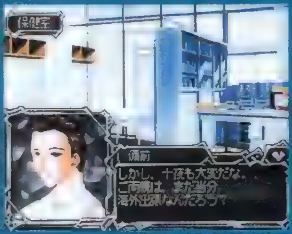
■ディソナント:生体専用のコア・ブレインによって生み出される擬似生物。簡単な命令を遂行することしかできない。元々兵器として造られたオーギュメントに比べると性能的にかなり劣る。つまりザコキャラ。

◀戦闘時のディソナント

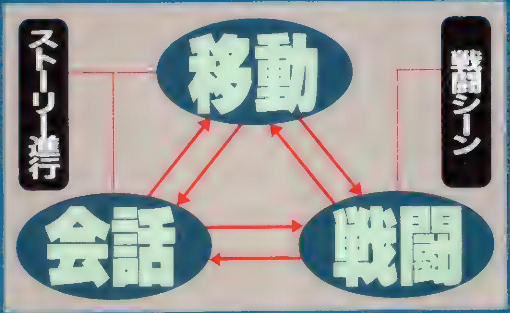
©1999 Starlight Marry/Media Works Inc. イラスト/moo

ゲームの流れを徹底チェック

基本的なゲームの流れは、移動と会話を繰り返して「ストーリー」を進行させ、その先々で敵と遭遇し、「戦闘」へとなだれ込む。つまり、このゲームはAVGによってストーリーが進行し、その中でSLGが発生するのだ。ここでは、2大要素となる部分を詳しく紹介しよう。



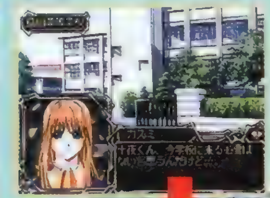
▶物語は保健室から始まる。



ストーリー進行

ストーリーはAVGのように、会話と移動をすることで進行する。移動先で出会ったキャラクターと会話をし、情報入手したり、ともに戦う仲間を増やしていくのだ。新しい情報を入手すれば、行動範囲も広がっていくぞ。また、移動した場所によっては、戦闘やイベントが発生する場合もあるのだ。

▲行動パートの選択によって、さまざまに局面が変化する。


◀移動先では、さまざまなイベントがキミを待ち受ける。

▶ストーリーが先に進むと行動範囲が広がり、移動先も増えるのだ。

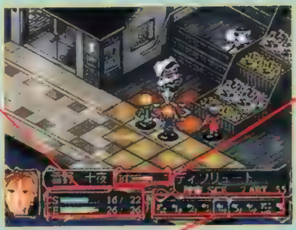
ストーリーを進めていくと…

ゲームスタートの時点では、行動できる範囲といっても藍仙高校の校内やゲームセンターにハンバーガーショップといった御町内でしかないが、ストーリーが進むにつれて行動できる範囲も広くなる。舞台となっているのが現代の東京だけに、渋谷や新宿といった実在する街の風景にも足をふみ入ることになるぞ。

戦闘シーン

戦闘シーンは、オーパスの組み替えで多様に変化するオーギュメントの属性や、時間の経過を表すBTなどといった独特なシステムが採用されている。戦闘時の各キャラクターの行動は、このBTのゲージに左右されているのだ。クオータービューの戦闘画面には見方と敵のユニットが何体か登場し、BTのゲージが無くなったキャラクターから順番に行動ができるようになっている。そして行動をすることによってゲージが増え、次のキャラクターに行動の順番が回っていくのだ。ここでは、これらのシステムと、SC空間という非現実空間で行われる戦闘画面の見方を詳しく解説していこう。

SLG画面の見方



CSとCE

このゲームでキャラクターの生命力を表すのは、CSという青のゲージだ。これがなくなるとSC空間にいられなくなり、戦闘フィールドから排除されてしまうぞ。また、カレイドフェノムに必要なエネルギーはCEと表示され、緑のゲージで表わされる。2つのゲージはともに、一度の戦闘が終わればすべて回復するぞ。

BT(バインディングタイム)

このゲージは、行動を終了したあとに起こるキャラクターの硬直時間を指す。ゲージは時間の経過とともに減っていき、ゲージが無くなると行動が可能になるのだ。そして、行動（移動や攻撃など）を実行することによってゲージは増えていくぞ。

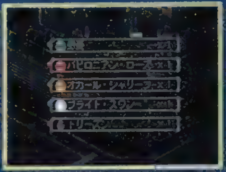
戦闘中に使用できるコマンド

戦闘中に使用できるコマンドは移動や待機といった基本的なもの以外は、オーギュメントを使用して行われる。攻撃や回復などオーギュメントを使って何ができるかは、それぞれのオーギュメントにどんなオーパスが組みこまれているかによって変わってくるのだ。すなわち、オーパスの組み替えをすることで、同じオーギュメントでもさまざまな効果を引き出すことができるようになるぞ。

◀オーパスの組み替えで、技がいろいろ変化するぞ。

ストーリーを進めていくと…

一度戦闘が行われた場所に再び行くと、ティソナントが待ち受けていることもある。ここで戦闘を繰り返せば、経験値を獲得したり、新たなオーパスを入手することが可能。つまり、ステージを進めれば、経験値やオーパスを入手できる場所が増えていくのだ。さまざまなオーパスを入手し、戦いを有利に展開していこう。


▲敵を倒すと、新たなオーパスを得ることが可能。

▼新たなオーパスを使えば、技の選択肢の幅が広がるぞ。

ストーリーを彩る魅力的なキャラを大紹介

「悠久」シリーズを手がけたスタッフたちが贈るこの「デバイスレイン」。魅力的なキャラクターたちをデザインしたのは、もちろんmoo氏だ。ここでは序盤から中盤にかけて登場するストーリーの重要人物たちを紹介しよう。

カスミ・アインハルト
【CV：川澄綾子】
天才物理学者の娘で、本編のヒロイン。オーギュメントなしでＳＣ空間を認識できる。

ジョーカー
【CV：岩田光央】
美しい女性の姿をしているが実は男性。現実主義で危険なことには足を突っ込まない

名城 瞳
【CV：川上とも子】
十夜や誠志郎たちのクラスメイト。勝ち気で押しが強く、世話好き。思ったことをハッキリといってしまうタイプ。

夕凪 汐音
【CV：坂本真綾】
十夜たちの同級生だが、あまり学校には登校しない。友人たちとバンドを組んでライブハウスなどで活躍をする。

空木 理子
【CV：天野由梨】
アインハルト博士の元助手。彼の死後、オーギュメントの兵器化を防ぐための鍵を握るカスミと接触し、保護する。

園宗寺 要
【CV：沢海陽子】
表は総合商社だが裏では死の商人を行う「ダイス」の日本支部の幹部。高いカリスマ性と学者顔負けの知能を持つ。

ビショップ
【CV：梁田清之】
ダイスを脱走した研究員から、オーギュメントを偶然手にしたカトリック信者。

柊 誠志郎
【CV：関智一】
十夜の親友でクラスメイト。いつも十夜と一緒に行動をしている。十夜とともに今回の事件に巻き込まれる。

霧生 忍
【CV：石田彰】
戦闘要員として育てられた孤児であったが、現在では園宗寺のみに忠誠を誓う。十夜に激しい敵意を抱いている。

雲野 十夜
【CV：】
本編の主人公でプレイヤーの分身。私立藍仙学園に通う負けん気の強い高校生。カスミを守るために巨大な組織ダイスと戦うことになる。

Operation MANUAL

●体験版操作マニュアル

1 タイトル画面に進むまでの手順

体験版を選択し、「デバイスレイン」にカーソルを合わせて、◎ボタンで決定。すると、体験版の説明画面が表示される。この画面は、◎ボタンを押すことによって先に進めるのだ。そのあとメーカー名が表示され、しばらくするとタイトル画面が現れるぞ。

2 体験版では第1章のすべてが楽しめる

タイトル画面でスタートボタンを押したら、ゲームスタート。この体験版には、製品版と同じ第1章が収録されている。製品版との違いは、ロード、セーブができないことと、音声が入っていないこと。あと、オプション画面に入れないこと。しかし、第1章のシナリオは、事件の発端としての重要な部分であり、ボリュームは十分。体験版をプレイすれば、このゲームの魅力を味わえるハズだ。斬新な戦闘システムも製品版と同じ。体験版をプレイして一足早く理解しよう。

▶現在操作性の向上やグラフィックの追加が図られている。

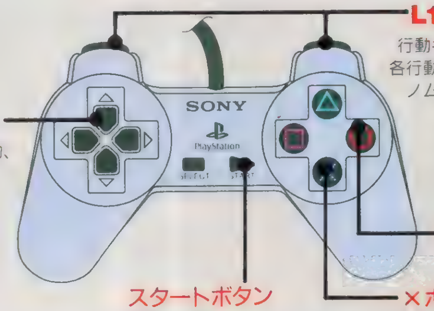
3 戦闘シーンの操作方法を伝授！

戦闘シーンになったら、味方キャラクターのBTのゲージに注目。L1、R1ボタンでゲージが早く無くなりそうなキャラクターにカーソルを合わせておこう。そしてゲージが無くなったら◎ボタンを押して、戦うキャラクターを選択。画面右下に表示される攻撃、回復、移動などの行動をL1、R1ボタンで選択して◎ボタンで決定。また、「オーパスの組替」を選択すると、オーパスの組み替えができる表示画面になる。ここでいろいろな組み合わせを試してみよう。

▼縦、横、3個のオーパスの配置がカギ。

▲オーパスの配置によってオーギュメントの能力も変わる。

操作説明



L1、R1ボタン
行動キャラの選択／各行動(カレイドフェノムも含む)の選択(同時押しで、メッセージの高速スキップ)

方向キー
カーソル移動、キャラ移動

○ボタン
決定

スタートボタン
戦闘の中断

×ボタン
メッセージの早送り、キャンセル

現代の東京を舞台に繰り広げられる重厚なストーリーとSLGを味わおう

BTやオーパスの組み替えなど、オリジナルの新システムが多いこのゲーム。はじめは戸惑うかもしれないが、やはりここは「習うより慣れろ」ということで実際にプレイしてもらうのが一番いいだろう。

戦闘パートで負けないためのワンポイント攻略

最初の戦闘ということで、CSも命中率も低い。まずは囲まれないように注意したポジション取りを考えよう。仲間と協力して、多人数で1体を集中攻撃するのが基本だ。こちらから寄っていかず、フラフラと出てきたヤツを狙おう。はじめから回復ができるのは空木理子だけなので、攻撃は十夜と誠志郎に任せて、理子は回復に専念してかまわない。余裕があったら攻撃するという程度で十分勝てるだろう。慣れるまではBTのゲージから目を離すな！　そして、戦闘システムに慣れてきたらオーパスの組み替えにも挑戦してみよう。

▶ポジション取りは重要。囲まれたりしないように注意しよう。

◀最初から回復ができる理子は回復役に徹底させよう。

▲強い敵に対しては、囲んでしまうと良い。集中攻撃で一気に叩こう！

DENGEKI PlayStation D CD-ROM 体験版

ちっぽけラルフの大冒険

昔なつかしい、純粋にしてシンプルなACTが登場!!　意図的にオールドなイメージでクリエイトされたACTの「基本」ともいえるゲーム性がたまらない、『ラルフ』の魅力を紹介するぞ！

ちっぽけラルフの大冒険	
3月(予) ACT	▶¥5,800 ▶NEW ▶MC(ブロック数未定)

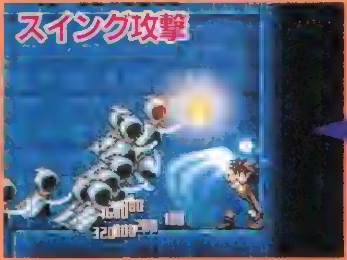
ACTのツボをおさえたステージ構成!!

◀数々の難所を、華麗なジャンプテクニックで切り抜けていこう！

▲シビアなジャンプテクが要求されるトロッコアクションもバッチリ!!

ジャンプ&アクションの王道を追求したACTの真の魅力がここに復活!!

80年代後期、アクションゲームがゲームの王様だった頃のオマージュを込めて作られたスーパーレトロジャンプACT「ちっぽけラルフの大冒険」。魔族の力によって青年から子供の姿に変えられた主人公ラルフが、さらわれた恋人を助けるというストーリーが「王道」なら、ジャンプ&攻撃というシンプルな操作はまさに「基本」。そして氷やトロッコなどのトラップで構成されたステージの数々は、昔なつかしいACTをほうふつさせる！ ACT好きにはこたえられない内容になっているのだ。



『ラルフ』の2大テク

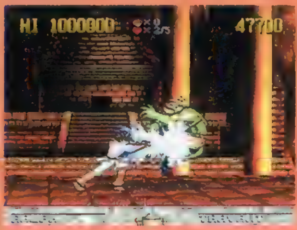
ゲームを攻略するうえでかかせない2つの必須テクニックを紹介。スイング攻撃は、使用頻度が高いぞ。

▶ジャンプ中、✚キーの下を押しながら攻撃。某超人気ゲームの主人公も使ってましたね。アレです。

▲攻撃ボタンを一定時間押し、放すことで繰り出せる。敵や敵の弾を弾き飛ばすことができるぞ。

ボス戦は対戦ACTになる!?

中盤以降の一部ボス戦は、ラルフが伝説の剣の力によって青年の姿に戻り、対戦ACT形式で行なわれるぞ。このときは、コマンド入力によって、必殺技も繰り出すことが可能だ！

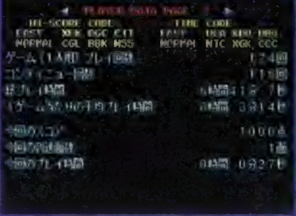


◀多彩な必殺技が使用可能！本格派の対戦ACTなのだ。

▲登場したボスはVSモードで使用でき、対戦ACTとしても楽しめるようになる。

CHECK! 俺のプレイが歴史を作る！こだわりのマイデータも充実!!

ハイスコアなどのランキングだけではなく、さまざまな項目のプレイデータも記録されるぞ。総プレイ時間や各フルーツを取った個数、そして各面ごとのクリア時間や得点、ボス戦の勝敗数など、100項目以上にも及ぶ細かな記録を残せるのだ！



▲まさにプレイヤーの歴史ともいえるデータの数々。マイデータは永遠に。

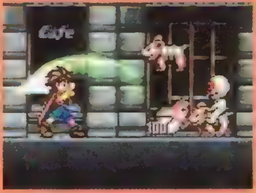
©NEW corporation 1999

攻略 ハイスコアへのテクニックを伝授!!

「ラルフ」スコアアタック大会開催決定！ それに向け、ハイスコアを狙うためのテクニックを紹介するぞ。このゲームには、面クリア時の残りタイムによるタイムボーナスもあるので、すばやく進んでいこう。

1 スイング攻撃で敵をふっとばす

スイング攻撃で敵を弾き飛ばすと、その後ろにいる敵を巻き込んで一緒にふっとんでいく。すると倒した敵の数だけ得点が倍々になっていくぞ。積極的に狙っていこう。

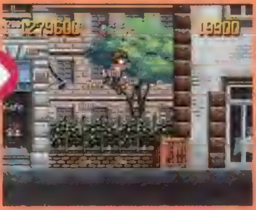


▶一直線上にいる敵をまとめて倒せるうえに、高得点もゲットできる。

2 フルーツを連続ゲット!!

スタート直後に、フルーツが連続で出現する場所がある。ここでは最初に出た４つのフルーツを取らないで少し進み、次のフルーツを出してから取るようにしよう。そうすれば、連続ゲットによる高得点が可能だ。

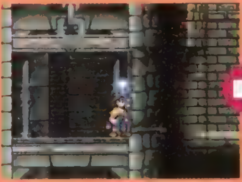
▲ここではフルーツをすべて出してから取るように。



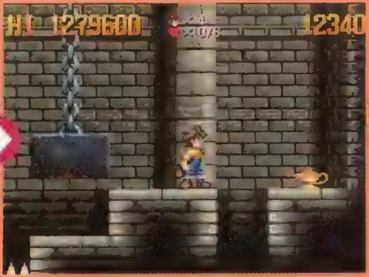
◀得点が倍々になるので、最後の２個は６４００点に。

3 隠しルートもスコアアップのカギ！

中盤のエレベーター地点には隠しルートがある。エレベーターが止まったら、いったん外に出てすぐに戻ると、さらにその上のエリアに行くことができるのだ。その先には面クリア後のタイムボーナスの倍率が上がるランプが置いてあるぞ。



▲ここで一度外に出てから、素早くエレベーターに戻ろう。



◀途中の落とし穴に注意して、隠しルートの最奥を目指そう。

『ラルフ』スコアアタック大会開催決定！

DPS-Dでは、今回収録した体験版「ラルフ」を使っての、スコアアタック大会を開催するぞ！ ルールは、１人もやられずに１面をクリアした時点でのスコアを競うというもの。上位入賞者には「ラルフ」の製品版を始め、豪華な景品をプレゼントするぞ!! 詳細は77ページ

応募のきまり

●DPS-D14の付録CD-ROMに収録した、体験版「ラルフ」を使っての応募のみ受け付けます。
●タイトル画面からゲームクリアまでの過程を、ビデオに撮ってそのテープを送ってください。
●締切は２月14日（消印有効）です。

詳しくは77ページ！ ➡

隠し要素もいっぱい！ファーストステージの秘密を公開!!

体験版でプレイできる１面には、隠しルートや隠し部屋など、さまざまな要素が詰まっている。その中からいくつかピックアップして紹介しよう。ボスの簡単な倒し方も紹介するぞ。

◀床に注目。他の床とは違う部分をカブト割りで攻撃してみると……。こんな場所は他にもいくつかあるぞ。

▼下のロープからジャンプで上の足場に登ってみよう。そして壁を壊せば、何かいいものがあったりしてね

◀上にある機械のギアの部分を壊し、鉄球に乗れば簡単。

◉体験版操作マニュアル

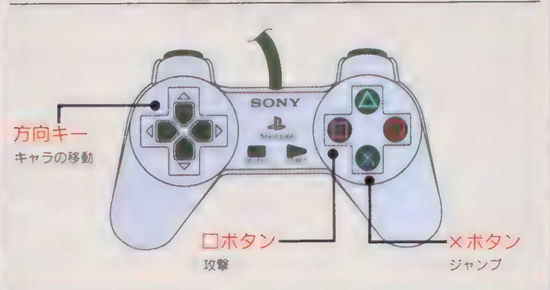
1 イキナリゲームを始めず、しばらく待っていると…

タイトル画面でスタートボタンか◎ボタンを押すと、ゲームが始まる。でもその前にちょっとアドバイス。タイトル画面をしばらくほっておくと、操作説明のデモが流れるので、プレイする前に一度は見ておこう。ここでは特殊なテクニックであるスイング攻撃やカブト割り、そしてフルーツを連続で取れば得点がアップすることなど、知っておきたい情報がわかるぞ。

2 この体験版ではステージ1がプレイできるのだ

この体験版でプレイできるのは１面のみ。最初からシールドを持っているので、一度だけはダメージを受けてもOKだ。上で紹介した隠しルートも探しながら進めば、何度でも楽しめるぞ。スコアアタック大会も開催しているので、もっとも得点効率が高いルートを探してみるのもいいかも。ちなみに、この体験版ではコンティニューができないが、製品版はフリーコンティニューとなっているぞ。

操作説明



Operation MANUAL

FEATURING TITLE 体験版 ▼ サイレントメビウス～

体験版

サイレントメビウス

～幻影の堕天使～

香津美・リキュール

魔導の血を引くヒロイン

超人気サイバーコミックが本格RPGになって堂々登場！

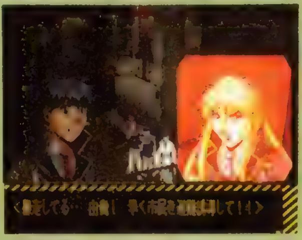
原作コミックのスタートから10年。そのサイバーパンクなストーリーと迫真の戦闘描写、そして魅力的なキャラが爆発的人気を呼んだ「サイレントメビウス」が、斬新なシステムを備えたRPGとなり、いよいよPSに登場!!

サイレントメビウス
～幻影の堕天使～

発売中 RPG	▶¥6,800 ▶バンダイビジュアル
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

ゲーム用に新たに書き起こされたドラマティックなストーリー

物語の舞台は近未来の東京。異世界ネメシスから来訪する妖魔対AMPという構図は原作と同じながら、ゲームでは闇の魔王(!?)自らが登場するというオリジナルストーリーとなっているのだ。果たして凶悪な妖魔たちとの死闘の末に、香津美たちが見たものとは……。



▲個性あふれるキャラクターたちが織り成す新鮮なストーリーがゲームを彩る。

◀作品の随所でゲーム用に作成された美しいアニメーションも見ることができるぞ。

特別プレゼント 「サイレントメビウス」関連グッズ大プレゼント

いままでに様々なマルチメディア展開を行ってきた「サイレントメビウス」。ここでは、そんな中からバンダイビジュアルと角川書店の御厚意により、下の3つのグッズをドーンとプレゼント！　欲しい人は、右の応募要項に従って、官製ハガキで応募してね。「サイレント」の魅力をここでも感じてね。

- ●TVアニメシリーズのビデオ第1巻……………3名
- ●PS版発売記念テレカ……………………………5名
- ●ドラゴンコミックJr版コミック0～4巻………5名

応募要項　官製ハガキに、欲しいプレゼント1つと、住所、氏名、電話番号を書いて下のあて先まで。締め切りは2月14日消印有効。当選者発表はD16（3月15日発売）のプレゼント当選者のコーナーにて発表。
〒101-8305　(株)メディアワークス
電撃PS-D編集部「サイレント」係

©スタジオトロン・角川書店／バンダイビジュアル・創通エージェンシー・テレビ東京
©テクノソフト／バンダイビジュアル

徹底解析 武器システム完全ガイド

このゲームでは武器は使い続けると能力が成長する。ここではキャラ別の主要武器と、その能力上昇の度合いを表にまとめたのでこれを参考にプレイすると効率的。加えて、サポートキャラのスキルの説明も併せて紹介するぞ。

※表中の表記は、物攻……物理攻撃力、精攻……精神攻撃力、物防……物理防御力、精防……精神防御力、間合……攻撃の届く範囲、充速……スキルゲージの溜まる速さ、重さ……武器の重量、命中……攻撃の当たる確率をそれぞれ表す。

サポートキャラクター　スキル一覧

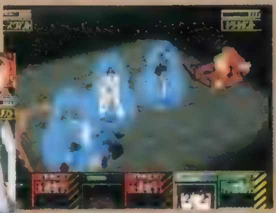
レビア	ナビゲート	味方1人の間接武器の命中率を上げる。効果時間は使用したゲージの量に比例。
レビア	アクセラレート	味方1人の攻撃力アップとFSの回復。効果時間は使用したゲージの量に比例。
レビア	ジャミング	機械系の敵に対し、その索敵能力を狂わせる効果がある。
レビア	エスケープ	戦闘中、ほぼ確実に敵から逃げることができる。スキルゲージ3つで使用可能。
レビア	シュトースヴィンド	敵全体に大ダメージを与える強力な援護射撃。スキルゲージ3つで使用可能。
由貴	サイコアシスト	味方1人の間接武器の命中率を上げる。効果時間は使用したゲージの量に比例。
由貴	サイコシールド	味方1人の精神防御力を高めてくれる。効果時間は使用したゲージの量に比例。
由貴	サイコブースト	味方1人の精神力を高め攻撃力を強化。効果時間は使用したゲージの量に比例。
由貴	トリートメント	味方全員のFSを回復。回復量はその時使用したスキルゲージのレベルに比例。

		武器名称	LV	物攻	精攻	物防	精防	間合	充速	重さ	命中	
【香津美用武器】	直接	スタンスティック	1	14	0	10	0	20	0	1	100	原作でおなじみの暴徒鎮圧用警棒。高電圧を発し敵を感電させる。
			2	26	0	14	0	24	0	1	100	
			3	40	60	18	0	28	0	2	100	
	間接	ハンドブラスター	1	15	5	0	0	0	0	0	60	AMP隊員の標準装備武器。雑魚程度にならこれだけで十分だ。
			2	25	7	0	0	0	0	0	70	
			3	45	9	0	0	0	0	0	80	
	両用	グロスポリナー	1	54	68	42	64	30	6	0	65	香津美の父が使っていた知能を有する剣。その威力は強力無比!!
			2	112	146	74	85	55	10	0	85	
			3	180	210	98	100	60	16	0	100	
【キディ用武器】	直接	素手	1	23	20	0	0	0	0	0	100	対人および機械に対しては無類の強さを誇るキディの〝凶器〟。
			2	54	40	20	10	5	0	2	100	
			3	130	100	64	60	20	16	4	100	
	間接	グラビトン	1	85	95	0	0	0	0	1	52	キディ愛用の対妖魔用大型拳銃。魔法攻撃力の高さが魅力だ。
			2	94	110	0	0	0	0	1	58	
			3	140	145	0	0	0	0	1	64	
【那魅用武器】	直接	麒麟の御神刀	1	34	50	27	42	8	6	0	100	闇雲家に伝わる名刀。霊獣麒麟の力によって、絶大な退魔能力を持つ。
			2	57	72	46	65	16	9	0	100	
			3	89	96	71	80	24	15	0	100	
	間接	若水	1	0	50	0	0	0	0	0	70	那魅が携帯する霊力を帯びた水。下級妖魔程度なら浄化できる。
			2	0	60	0	0	0	0	0	72	
			3	0	70	0	0	0	0	0	75	
	両用	白の虎刀	1	65	72	45	72	30	6	2	75	機械と妖魔双方に有効な神器。那魅の扱う武器では最高の威力。
			2	98	108	68	83	35	12	2	90	
			3	123	135	122	128	60	18	2	100	
【ラム用武器】	両用	ジェッソ	1	75	93	72	74	30	8	0	100	ラムの風水の技を強化してくれるグロスポリナーに匹敵する名剣。
			2	125	140	84	85	40	12	0	100	
			3	175	200	108	100	50	18	0	100	

戦闘時の基本的な操作を伝授！

ここでは、戦闘時の基本操作を解説するぞ。まずL1・R1ボタンでパーティから1人を選び、方向キーで6種類の攻撃（防御）コマンドから1つを選ぶ。攻撃の場合のみ、相手をL2・R2ボタンで選択しよう。そして、攻撃可能なキャラ全員のコマンドを決定したら、さらにサポート要員（レビア&由貴）のサポートアビリティを選択しよう。味方全員の入力が終了したら、スタートボタンを押せば戦闘が開始される。

▼味方の能力に見合ったコマンド入力を行い、戦闘を有利に導こう。



▲戦闘中に△、□ボタンを押せば、それぞれサポートスキルが発動。

●体験版操作マニュアル

1 通常時の移動・会話

「サイレントメビウス」の体[illegible]を立ち上げると、タイトル画[illegible]が[illegible]される。ここでは「GAME START」のみ[illegible]できる。ゲームをスタートさせると[illegible]が始まり、その後ゲームが始まる。

ゲーム中に登場するキャラとの会話やパーティの移動、アイテムの入手などは、すべて画面上のポインターを通して行われる。それぞれポインターを[illegible]したい相手や移動したい場所、画面上でアイテムを探したい場所に[illegible]し、○ボタンを押せばOK。ただし、ポインターはLOOK、MOVE、EXITと表示されていないと反応しないので注意。

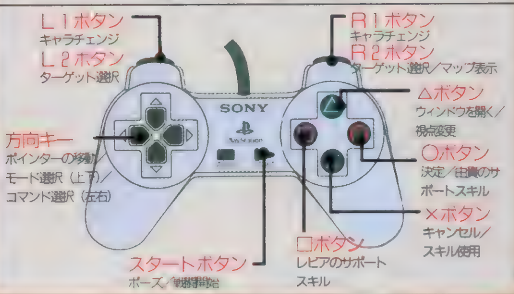
2 セーブは不可！

体験版では、[illegible]の途中で目にするセーブポイントでのセーブができないようになっている。[illegible]されたらゲームオーバーとなるので注意しよう。

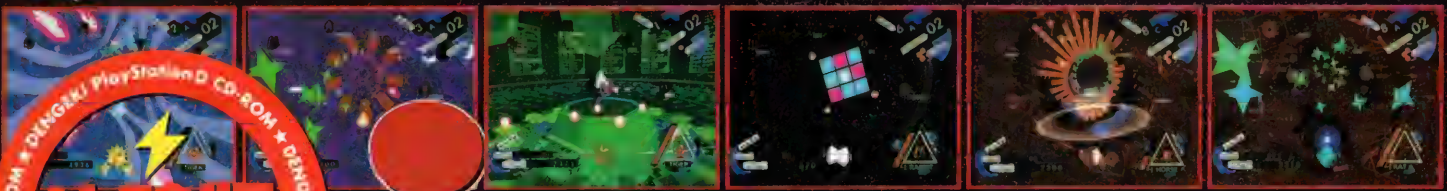
3 環境設定について

△ボタンを押すと、メニュー画面が表示される。[illegible]、ステータス表示、マップ表示、[illegible]などができるので、自分なりに試してみよう。戦闘の仕方については、上の"戦闘のやり方"を見てね。

操作説明



Operation MANUAL

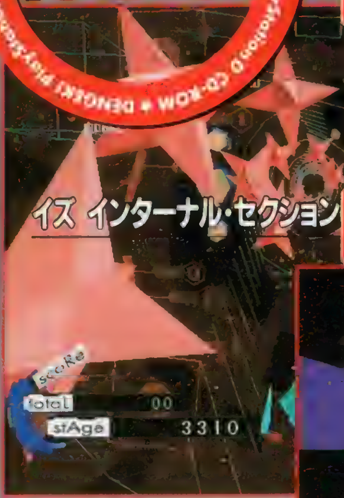


DENGEKI PlayStation D CD-ROM ★ DENGEKI PlayStation D CD-ROM ★

体験版

iS internal section

イズ インターナル・セクション



あのスクウェア独自のアイデアが満載！ 幻想的なビジュアルグラフィックと、テクノ系サウンドミュージックで構成されたデジタルアートSTG『イズ』の魅力をD14でタップリと体験しよう。

イズ インターナル・セクション

1.28 STG	▶¥5,800 ▶スクウェア
	▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

デジタルアートSTGを体験しよう！

美しいデジタルアートの背景を見ていると、画面に吸い込まれそうな魅力を持つこのゲーム。画面構成やシステムの簡略化などで余分なものをなくし、従来のSTGとは違ったとてもシンプルな仕上がりになっている。ここでは、ゲームの魅力となる部分にスポットを当てて紹介!!

12種類のショットを使いこなせ!!

『イズ』には、十二支をモチーフにした、それぞれタイプの違う12種類のショットが用意されているのだ。

◀12種類のショットのほかに、ボム〝イレイサー〟もある。

RAT ◀連射性はあるが、威力はない。

HORSE ◀威力、攻撃範囲ともに優秀。

OX ◀前に直進する強力な貫通弾。

SHEEP ◀前方の速射性に優れた弾。

TIGER ◀威力、速射力ともに優れた弾。

MONKEY ◀3方向をカバーできる弾。

RABBIT ◀前方に跳ねて飛んでいく弾。

BIRD ◀広範囲をカバーできる誘導弾。

DRAGON ◀火炎放射で敵弾を消せる。

DOG ◀画面全体に散らばる半誘導弾。

SNAKE ◀強力な自動追尾型レーザー。

BOAR ◀敵を貫通する強力なレーザー。

『イズ』を楽しむさまざまなモードを紹介!!

『イズ』では、純粋にSTGを楽しむこともできるが、BGMを市販の音楽CDを使って変更することが可能。サウンド、ビジュアル、STG、3つの魅力を同時に味わおう。

純粋にSTGを楽しむモード

NORMAL

▶簡単すぎず難しすぎず純粋にSTGを楽しむモード。

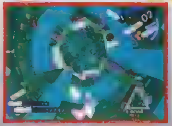
超難度のSTGを楽しむモード

ENHANCED

▶ゲームはノーマルモードと同じ。難易度が超ハード。

CD入れ替え可能なサウンドを楽しむ3つのモード

AMBIENT

① 

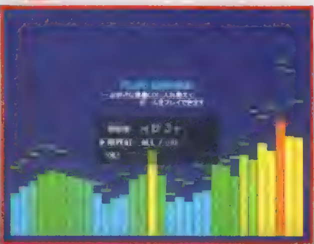
▲アンビエントモードはCD入れ替え可能なモード。選択したステージをループする。

②

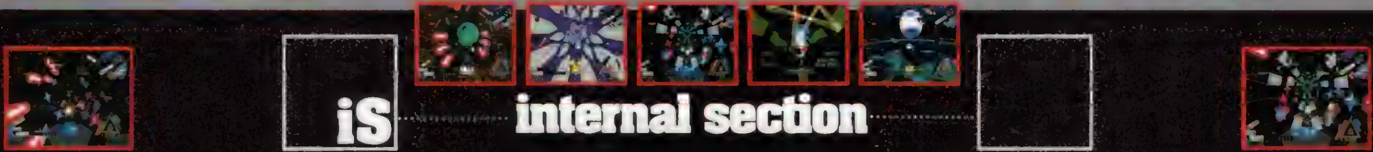
▲難易度が非常に簡単。ビジュアルと音楽を楽しむための、環境ソフトに近いモード。

③

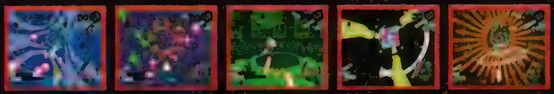
▲敵の攻撃は超ハードだが無敵状態でプレイ可能。ビジュアルと音楽をトコトン楽しめる。



◀好きな音楽をBGMにしてプレイしよう。



iS internal section



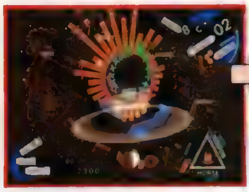
iS internal section

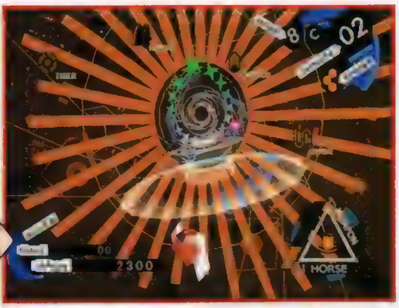
ビジュアルアートを生み出す驚異の

「サウンド&ビジュアル シンクロナイズド・システム」とは？

このゲームには、BGMの音量やリズムが変化することによって、敵の攻撃や背景パターンの色や形が変化する「サウンド&ビジュアル シンクロナイズド・システム」を搭載している。これにより、市販の音楽CDを使ってゲーム中のBGMを変更すれば（左ページで紹介）、お気に入りのサウンドと、さらに変化したビジュアルや敵の攻撃が楽しめるのだ。

◀CD変更画面。効果音や音量なども決定する。





◀▲BGMが変化するとともに、万華鏡を思わせる新たなビジュアルアートが楽しめる。

Play Style プレイスタイル

D編集部オススメ『イズ』プレイ方法！

ビジュアルとサウンド。この2つの要素で、STGの爽快感とは別に、独特な感覚を感じさせるこのゲーム。ここでは、そんな感覚をさらに楽しむための、オススメ（？）なプレイ方を紹介。

その1 アイトレックでプレイ！

手軽に大画面の迫力を味わえる最新型パーソナルディスプレイ、「アイトレック」でプレイ。グルグル回る万華鏡のようなビジュアルアートを徹底的に楽しもう。

その2 視覚&聴覚&嗅覚を攻める！

エキゾチックなお香をガンガン炊いて「イズ」プレイ！ それは視覚、聴覚、嗅覚、3つの感覚器を同時に刺激！ さらにプレイにハマリすぎてかなり危険か？

その3 ウサギになりきりプレイ！

12種類のショットは十二支がモチーフ。そこで、今年の干支にちなんでショットを取得点数の高い"RABBIT"のみにし、さらになりきれば高得点間違いなし。

※「アイトレック」のお問い合わせは、オリンパス光学工業㈱（TEL：0426-42-7499）まで。

BGMを変えてプレイしてみよう！

この体験版ではゲームのBGMを市販の音楽CDを使って変更可能。タイトル画面でスタートボタンを押したあと、好きな音楽CDに入れ替えてみよう。しかし、残念ながら製品版とは違って、敵の色や形が音域に合わせて変化することはない。だが、その雰囲気はたっぷり味わうことはできるはずなので、いろいろ試してみよう。ここでは、D編集部でオススメのベストサウンドを紹介する。

こんな音楽をBGMにしてみては？

「スーパールーツ7」 BOREDOMS
音の洪水に身をまかせたいならコレ。テクノとはひと味違う、トランスSTGの真骨頂が味わえるはず。〈ワーナー〉

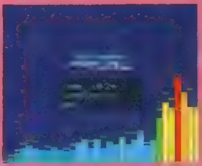
「ギヤ・ブルーズ」 THEE MICHELLE GUN ELEPHANT
エイトビートの曲は、意外とスカスカした印象になることが多いが、このCDは別格。強引さと音圧の勝利。〈TRIAD〉

祭囃子～ゲームトリビュート
Charやゴンチチなど、国内の著名アーティストによるゲームミュージックのトレビュートアルバム。〈エアーズ〉

●体験版操作マニュアル

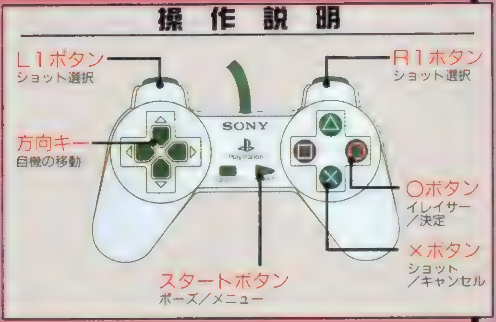
1 純粋にSTGを楽しむ？ 好きなサウンドを楽しむ？

タイトル画面でスタートボタンを押すとCD変更画面になる。ここでCDを変更するなら、プレイステーション本体のフタを開けて、好きな音楽CDに入れ替えよう。お気に入りのトラック番号を設定したら、あとはスタートボタンを押すだけでゲームがはじまるぞ。



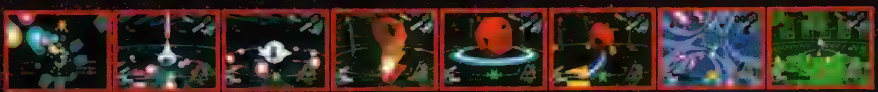
2 12種類あるショットの使い分けが重要なポイント

このゲームにはタイプの違ったショットが12種類存在する。L1、R1で使用するショットを変更することができるので、状況に合わせて使い分けていこう。ちなみに、体験版ではできないが、製品版では、これらのショットをいくつか厳選して任意に選択することができる。



Operation MANUAL

©1999 スクウェア／ポジトロン



PlayStation
Cybernetic
EMPIRE
サイバネティック エンパイア
United Nations Security Keeper
U.N.S.K.
1999年春発売予定
制作／WOLFTEAM
発売／株式会社日本テレネット
〒170-0004 東京都豊島区北大塚2-10-6
6セントラルビル TEL.(03)5394-6601
©吉富昭仁／TELENET JAPAN 1999

※画面は開発中のものです。
近未来を舞台に、ハードなSFアクションが展開する。
紀元前の謎の遺物とは?
国際的テロリスト集団の正体とは?
エリリサイトの研究目的とは?
さまざまな謎がプレイするたびに明かされてゆく。
ストーリーを読むようにプレイする
3Dアクション・アドベンチャー。
ここに結実。
キャラクターチェンジ
女2人の主人公がシーンによって
交代するキャラクターチェンジを
採用。
アスレチックアクション
スパイダー、アンカーワイヤー、
トラクタアクションなど様々な
アイテムを使いこなすことで、自
在な移動、多様なクリアが可能。
FIRE!!
多彩なシーン構成
3Dアクションにありがちな密閉
空間だけでなく、屋外シーンも
タクティクス
ラップをしかける。敵を誘い出
して爆破。一気に片を付ける。
予約キャンペーン実施!
Coming Soon

MOVIE

犯人は逃がさないぜ!!

大人気のサイコホラーコミックがついにゲーム化!!

明日真映児

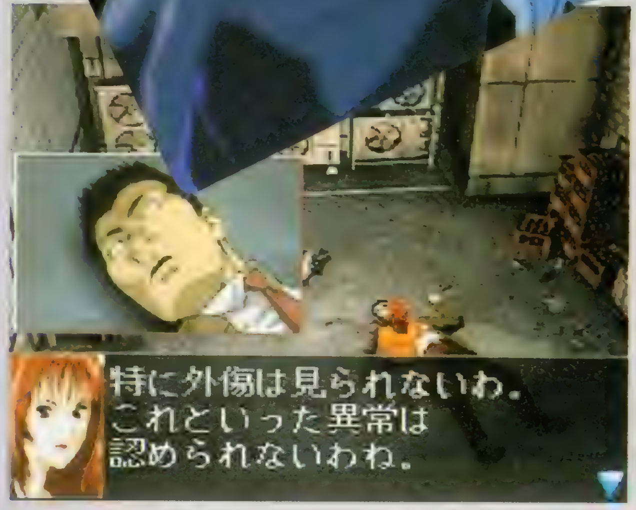
物語の主人公、通称エイジ。物に触れただけでその残像を読み取る"サイコメトリー"能力を持つ。ケンカに強く、たびたび不良グループと一悶着を起こす。

志摩亮子

警視庁捜査一課の美人警部補。犯人の深層心理を読む"プロファイリング"を得意とする。

週刊少年マガジンに連載中の人気コミック『サイコメトラーEIJI』が、本格的サイコAVGとなってPSに登場!! 原作の雰囲気そのままに展開する魅惑のストーリーに注目！

サイコメトラー EIJI	
2/18 AVG	▶¥5,800 ▶講談社 ▶MC(1ブロック)

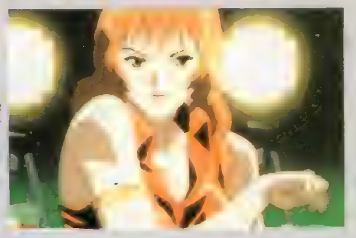


サイコメトラーEIJI

©1999 安童夕馬／朝基まさし／オー・エル・エム デジタル ©1999 講談社／オンデマンド

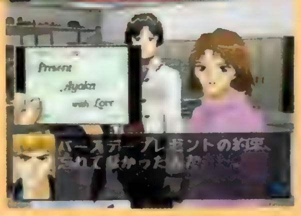
ゲームのポイントをチェック!!

ここでは「ＥＩＪＩ」の魅力を3つのポイントに分けて紹介する。ストーリーはもちろん、既存のアドベンチャーの枠に収まらない斬新なシステムも要チェックだ！



CHECK 1 オリジナルシナリオで繰り広げられるドラマティックストーリー

▲聞き込み捜査で手掛りを探せ!!



▶多彩な登場人物たちが物語を彩る。

ある日、麻薬捜査官が何者かに惨殺された。事件の捜査を依頼されたエイジと志摩は、エイジの特殊能力によって、犯人の手掛かりが地下都市〝Ｄ－ＴＯＷＮ〟にあることを突き止める。ドラッグの密売が囁かれるその魔窟で、エイジと志摩はさらなる猟奇事件に遭遇するのだが……。原作者の安童氏自ら手がけたオリジナルストーリーが展開される。果たしてキミは殺人犯を捕らえられるか!?

サイコメトリーとは？

人や物に触れただけで一定の時間をさかのぼり、あたかも現場を見ているかのように、その物体に残る〝残像〟を読み取ることのできる能力。ときには映像としてだけでなく、音や臭いなどの現象として感じられることも。しかしこの能力を持つものは極めて少ない。

プロファイリングとは？

犯人が現場に残した状況証拠などから過去のデータと照らし合わせ、犯人像を推測する捜査法。また、犯人の取った異常な行動からその深層心理に迫ることもできる。膨大なデータと非常に高度な知識があって初めて可能となる能力であり、特に異常犯罪者に対する捜査に用いられる。

CHECK 2 洗練されたアニメ＆サウンド！

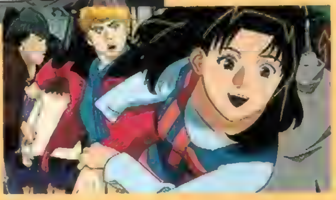
ゲームの流れ

- **会話シーン** ＡＶＧ形式で進行するストーリー場面。
- ▼
- **全体マップ画面** 警視庁や学校、「Ｄ－ＴＯＷＮ」を行き来する場面。
- ▼
- **3D画面** 特定のエリア内を探索する場合、このシーンへ移行。
- ▼
- **戦闘イベント** 移動中に敵に遭遇したとき、エイジが格闘を行う。

基本的なゲームの流れは左記の通り。ここで特筆すべきは戦闘イベントの存在。特定の場所で敵に襲われると、なんと3Ｄ格闘イベントへ移行。エイジを操って行う迫真のバトルが、ゲームに一層の緊張感を与える。

CHECK 3 美しいアニメーションと音声が臨場感を盛り上げる!

▲志摩役は三石琴乃さん、エイジ役は子安武人さんだ。



▶生き生きと描かれた表情豊かなキャラクターたちが登場。

ゲームの重要な魅力の１つといえるのが、ストーリーの要所に挿入されたアニメーションの存在。制作したのは『攻殻機動隊』や「やるドラ」シリーズなどで有名なプロダクション・ＩＧ社。その美しい映像が物語を盛り上げてくれるぞ。また、豪華な声優陣を起用した主要キャラの吹き替えも作品の見どころの１つだ。

MOVIE CHECK!

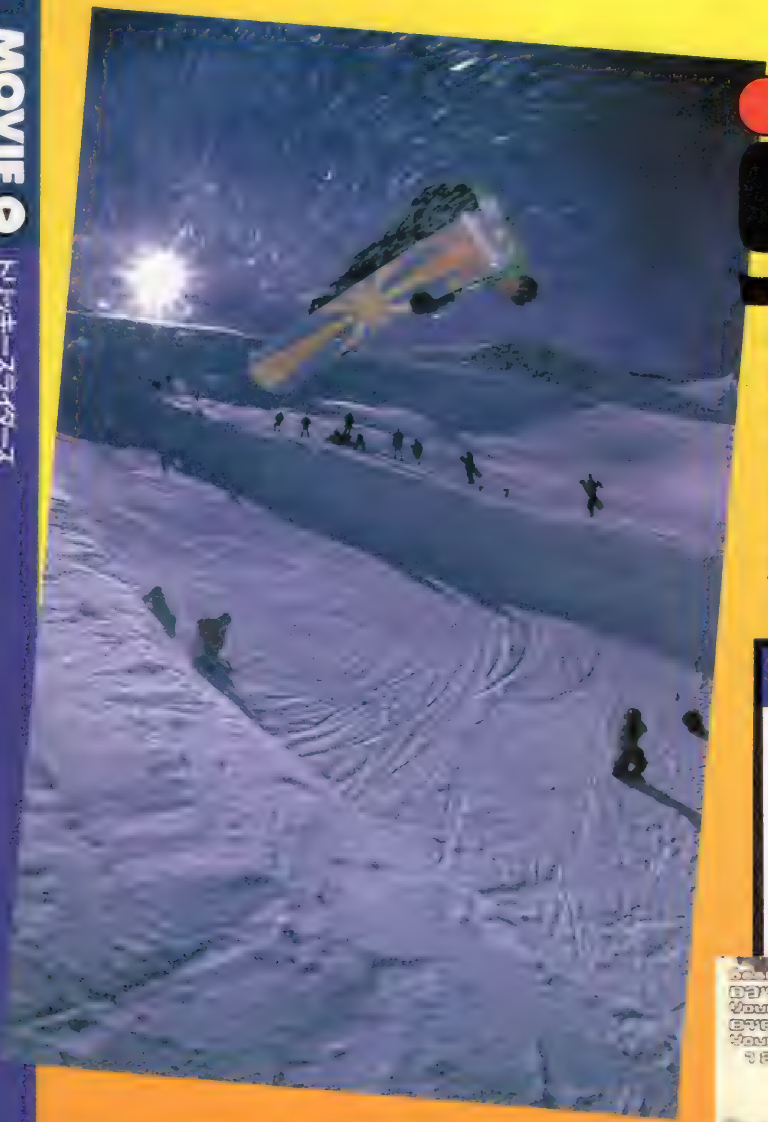
スピーディな映像を見よ!

付録のＣＤ－ＲＯＭには、物語の主要場面から印象的なアニメーションばかりを選りすぐって収録。ノリのいいサウンドとともに展開するスピーディな映像は、原作のファンならずとも目をくぎづけにされることは請け合いだ。アドベンチャーゲームとしての『ＥＩＪＩ』の高い完成度がわかる内容といえるだろう。製品版の発売をお楽しみに!!

一流ボードメーカーとのタイアップで最新のアイテムデータ満載!

本格派フリースタイルスノボゲーム登場!

TRICKY トリッキースライダーズ SLIDERS



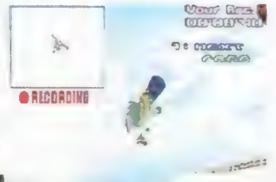
待ちに待ったウィンタースポーツシーズン到来! 巷ではすでに雪山に出かけた人も多いはず。そんな中、この時期にタイムリーな作品が登場する。その名も『TRICKY SLIDERS』。6つのゲームモードと5タイプ10以上の多彩なコースを用意し、遊び応えは満点。デュアルショックにも対応しており、スノボーファン必見だ!!

TRICKY SLIDERS
トリッキースライダーズ

2月(予) SPG	▶¥5,800(予) ▶カプコン
	▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、TC、2P対戦可

MOVIE CHECK!

雪山を背景に華麗な技が宙を舞う!



▶▼吹きつける風を感じさせるような疾走感が味わえる!!

収録されたムービーでは、美しくリアルな冬の雪山を背景に、多彩な登場キャラたちがそれぞれ華麗なトリックを見せてくれる。そのカッコよさもさることながら、コース上の木々や遠くに見える山並み、そしてフィールドに舞う雪煙などの凝った表現にも要注目だぞ!

C CAPCOM CO.,LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.
PROGRAMMED BY CAVE CD.,LTD 1999
画像提供 SIMS JAPAN

6つのゲームモード!!

このゲームの特徴として、バラエティに富んだ6つのゲームモードの存在が挙げられる。ゲームのメインとなる粋なストーリーを絡ませたシナリオモードを始め、練習には持ってこいのフリーモード、自分の滑りをリプレイデータ上で編集し、友人への自慢のタネにできるリプレイエディットモードなどなど。スノボーファンにとっては、まさに至れり尽くせりの内容となっているのだ。

プレイヤーエディットモード

キャラクターのウェア、パンツ、ボードに至るまでを自由にカスタマイズできるモード。実在する有名ブランド(SIMS、OPなど)の'99年度モデルのウェア&ボードが使用可能！　自分だけのオリジナルキャラを作成すれば、気分はまさにプロボーダーだ!!

フリーモード

シナリオモードのコースを自由に選択して滑るモード。

リプレイエディットモード

自分が滑ったリプレイデータを自由に編集できるモード。

VSプレイモード

画面を縦横に分割しての対戦モード。対戦ケーブルも使用可。

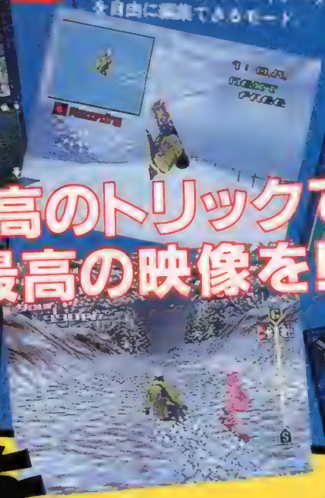
ロゴエディットモード

コース上の看板に表示するオリジナルロゴを作成するモード。

シナリオモード

撮影隊と最高の映像を!

各シナリオで提示された条件をクリアしていく、面クリア形式のモード。プレイヤーはプロのボーダーとして、1年間世界各地の山々を巡る撮影隊に同行。チームの指揮官・ゲイルが要求するトリックを、指定されたポイントで決めていく。見事に技を決め、最高の映像が取れれば面クリアとなる。また、物語の途中では、プレイヤーに勝負を挑む飛び入りキャラも出現。ゲームを大いに盛り上げてくれるぞ。



最高のトリックで最高の映像を!

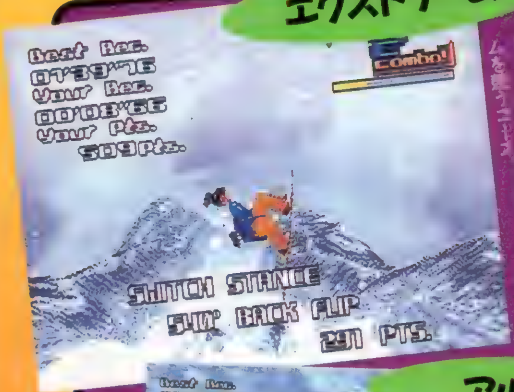
ゲームの中身をチェック!

一流のボードメーカーと提携して作られたこのゲーム。そのボードやウェアなどは正真正銘の'99バージョンというこだわりが○。ここではゲームの内容、モードとコースについて紹介するぞ。

5つのタイプのコース

このゲームでは、自由度の高いプレイが可能なエクストリームを始め、走破タイムを競うアルペン、トリッキーな障害物だらけのボードパークなどの全5タイプのコースを用意。さらに、大ジャンプ台での一度のトリックジャンプの得点を競うワンメイクや、昨年長野五輪で初めて競技種目となり、話題を呼んだハーフパイプも楽しめる。いずれも、プレイヤーを飽きさせないぞ

エクストリーム

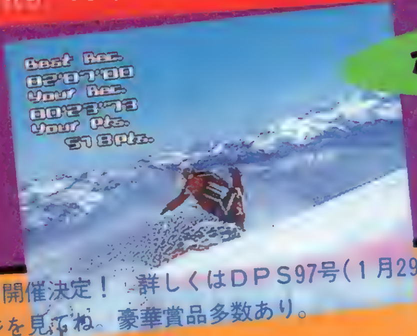


◀コース上のジャンプ台やパイプを使ってトリックを決め、総合ポイントやタイムを競うコース

アルペン

◀純粋にタイムだけを競うコース。スピーディな滑りと正確なコーナーワークがカギだ!!

ボードパーク



◀エクストリームよりもさらに細かに設計したコース。ゲレンデには障害物があるぞ。……はうまくかわせるか!?

タイムアタックコンテスト開催決定！　詳しくはDPS97号(1月29日発売)の「トリッキー」のページを見てね。豪華賞品多数あり。

MOVIE

トボけた正義漢がアメリカンヒーローのノリで大活躍!!

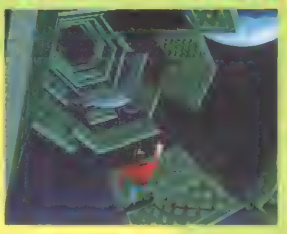
このゲームは、ちょっと変なノリの正義の味方、キャプテンブラストが大活躍するコミカルACTだ。その独特の雰囲気を、今回お届けするムービーで存分に味わおう！

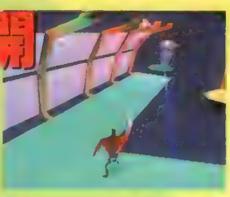
Captain Blasto
キャプテンブラスト

未定 ACT	▶¥5,800(予)	▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)	

ギャグバリバリのゲーム展開

このＡＣＴ最大のウリは、ゲーム全体に盛り込まれた、爆笑モノのギャグに尽きる。ゲーム中には、大がかりなトラップがたくさん用意されていて、その動きは、まるでアメリカ製のギャグアニメに出てきそうな豪快さを見せてくれるぞ。また、ゲーム中のブラストの愉快な叫び声も必聴モノなのだ。

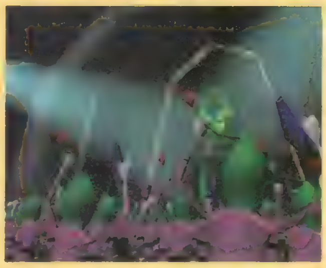




◀▲奇抜なステージも次々と登場し、見ているだけでも楽しめる。また、ブラストは、敵のレーザーを喰らうと「イテッ」とか「アチッ」などと叫び声をあげるぞ。

STORY ～独裁者ボスクの野望を打ち砕け!～

数々の事件を解決してきたフリーの正義の味方、キャプテンブラスト。ヒマを持て余していたブラストのもとに、スペースコマンドセンターの提督から緊急メッセージが届けられた。なんと、悪の親玉ボスクが、牢獄代わりにされていた裏宇宙からの脱出を計り、宇宙征服計画を実行し始めたというのだ。「こうしちゃいられないぜ！」と飛び出すブラスト。はたして、彼はボスクの野望を阻止できるだろうか？



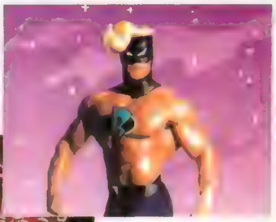
◀ボスクによる宇宙征服の演説に、大喝采を送るエイリアン軍団。彼らの侵略を食い止められるのだろうか？

MOVIE CHECK!

爆笑モノのノリのよさを見よ!

オリジナルのムービーでは、ビジュアルシーンだけでなく、ゲーム内容の簡単な説明デモも特別収録。これらがブラスト直々のナレーションのもと、テンポよく展開していくので、誰でもそのノリに引きつけられてしまうはず。『キャプテンブラスト』がどれだけ愉快なノリのゲームなのかが、バッチリ伝わるはずだ。

▶マッチョな肉体を見せつけながらポージング。お茶目かつナルシストな一面を持つブラストを、かいま見れる。



◀ブラストによるラップミュージックとノリノリな説明をバックに、テンポよく楽しいグラフィックが流れていくぞ。

キャプテン Captain Blasto ブラスト

Ⓒ1998 Sony Computer Entertainment America Inc.

多彩なアクションバリエーション

ブラストがゲーム中で見せるアクションは実に多彩。ひとつひとつの動きはただ単に滑稽なだけでなく、ちゃんと独自の攻略要素が盛りこまれているので、ACTとしての手応えもバッチリなのだ。

▶光線銃を片手に、決死の戦いに挑むブラスト。ガンガン撃って、エイリアンどもを蹴散らそう!

▶ブラストの活躍は水中でも止まらないぞ。水中にも敵はたくさん控えているのだ。

▲ジェットパックを装備すれば、空中を飛ぶことだってできるのだ。独特の操作感覚が斬新だぞ。

キャプテンブラスト

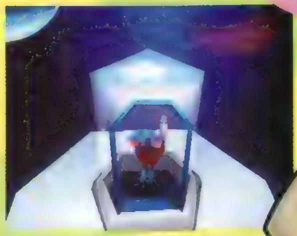
自称クールでダンディな、26歳の地球人。エアロビ講師などの副業をこなすかたわら、フリーの正義の味方を営業(?)している。いくつもの事件を解決した実績もあるが、運がよかっただけとの噂もある。特技はレディの扱い。

『キャプテンブラスト』の魅力を紹介!

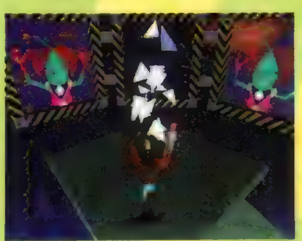
このゲームの魅力はミョーなノリばかりではない。ACTとしての魅力も要チェック!

ステージ中にも奇抜な仕掛けがいっぱい!

各ステージには広大なフィールドが広がっていて、方向オンチな人なら迷子になってしまいそうなほどだ。そんなステージの中には、多種多様な仕掛けが隠されているので、これらの利用法を見つけ出したり、突破法を編み出したりする面白さも十分に味わえるぞ。探索好きの人には、もってこいの1本なのだ。

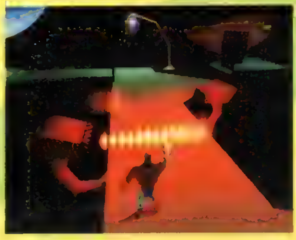


▲ゲーム中、何度もお世話になるエレベーター。これに乗り込めば、階層の違うフィールドにも……。



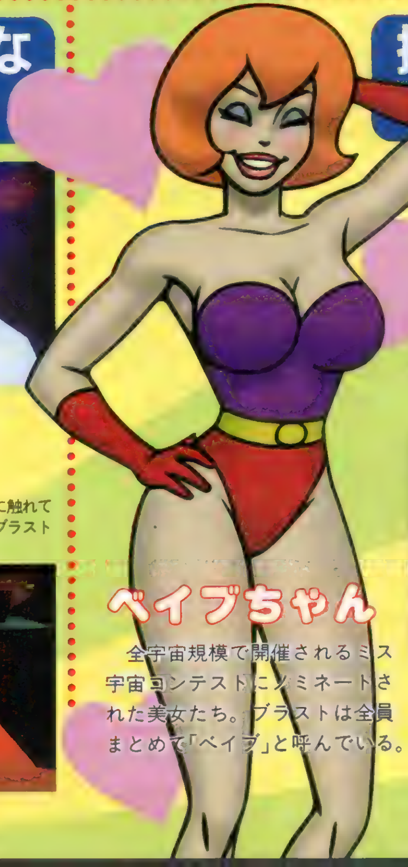
▲ボスクの映像を映した巨大なディスプレイ。実はこれらをすべて破壊すると……。

▼突然吹き出す炎。ウッカリこれに触れてしまうと、残り体力に関係なく、ブラストは黒こげ(1ミス)に……。



捕らわれの女性たちの救出も大切!

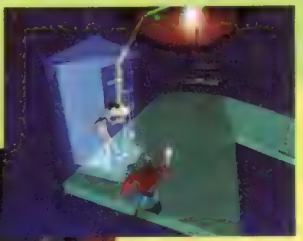
ボスクは、何人もの美女を誘拐してステージ各所に幽閉している。彼女たちを無視しても一応クリアできるけど、できれば正義の味方らしく、捕らわれの美女を探し出して助けてあげよう。全員救出すると何かいいことがあるらしいぞ!



ベイブちゃん

全宇宙規模で開催されるミス宇宙コンテストにノミネートされた美女たち。ブラストは全員まとめて「ベイブ」と呼んでいる。

▶ステージのとある場所で、助けを求めるベイブちゃんを発見。彼女を自由の身にしてあげなきゃ、男じゃないぞ。



◀助けられると、ベイブちゃんは色っぽい声でお礼の言葉を投げかけてくれる。さぁ、次のベイブちゃんを探しにいこう。

電撃攻略王

攻略のレシピ、あります。

全200種類のアイテムのベスト配合値を詳細解説。また、知りたいアイテムがすぐに見つけられる“Item Index”を特別収録。「ノルディス」に必ず勝てる“試験に出る錬金術”も完全公開しちゃうぞ!!

電撃PlayStation特別編集
定価 本体950円+税

エリーのアトリエ ATELIER ELIE ～ザールブルグの錬金術士2～ 攻略ガイド

好評発売中

究極のファンブックがさらに進化!

- 究極のファンブック第2弾が登場!
- 120%描き下ろし新作&大増量ページ!
- キクチミチタカ、開田裕治などによる描き下ろしイラスト満載!!

構成・編集／スタジオオルフェ
予価 本体1,900円+税
表紙イラスト／佐野浩敏

1.28発売予定

スーパーロボット大戦大事典'99

©GUST CO.,LTD.1998 Illustration／山形伊佐衛門 ©BANPRESTO 1998

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03･5280･7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

CDの奴隷

PSの奴隷超外伝！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応
やがて来る未来の自分のためだけに熱くがんばる……知恵とハガキの読者様ページ

まんが 岩嶋さとみ

新春歌手シャンションショーというかシャンソン。まあ、よくあるコトなんですが、うさぎくんとうさうさぎくんでは大違いです。というか前々から…ってことよりもうさうさぎくんって誰？ なんていう基本的な疑問は却下します。

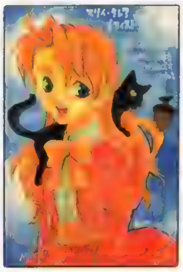
CDの奴隷は本誌（電撃プレイステーション）読者ページの外伝として熱くゲームのことについて語りたい、PS及びゲーム全般にハマッてしまった貴方のための、ゲーム中心、何でもあり読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。どんな作品でもOKです。特にCGは本誌ではなくこちらにどうぞ。です。

CＤの奴隷はＰＳの奴隷と呼ばれているコーナーのパクリです(……んが一)。でもまあ、作ってる人間が一緒なので怒らないでね。でも最近はなんか類似品も多いので間違って買わないように注意です。さて、ＰＳの奴隷、略して「ＤＰＳど」はゲーム誌史上最強の読者様ページですが、ＣＤの奴隷はＣＤ－ＲＯＭ付き雑誌最強の読者様ページです。その秘密は……まだ内緒？　っていうか最強だっていうのも内緒。秘密は多い方がステキな気がするんだキミとボクとの関係は。それも内緒、コレも内緒。内緒ばっかりです。いいでしょ。

新年あけまして！　と思ったり思わなかったり。まあ、ついに近づいてきた世紀末。そろそろケンシロウの激しい運命が動き出します。ということで私たちも始めないといけません。まず

は腹筋二百回！　なんの話してるんでしょう？

◀東京都　野々海ちなさん：アーチェに押され気味な正統派ヒロインな彼女です。ＰＳ版ではすずちゃんもいるし。


◀岡山県　のぶすけさん：必要ないでしょうねぇ。強い強い。でも物理的に強くても……ねぇ。

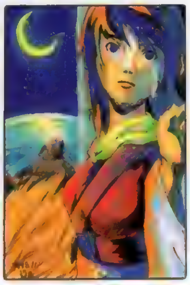
◀徳島県　長尾叶矢さん：楽しそうです。ヘソ出てます。うれしそうです。カワイイですよね（笑）。

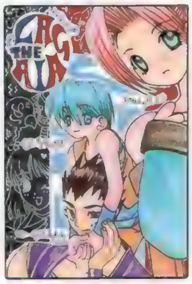
◀宮城県　嘉居夕晏さん：この腕組みが好きって人と、変って人の2つに分かれます。

▲大阪府　昭直利さん：うはぁカッコイイです。寒いのが似合うっていうか。あ、剣を持ち運ぶときはギターケースなどに入れると良いと思われます。出しやすいし。

▲山形県　週末の怪人さん：ＳＳ版だと、彼女に話しかけている回数で対応が変わったんですが……ＰＳ版では仲魔に出来たりしませんかねぇ。作れるとか。女の子型造魔。

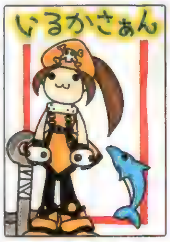
▲熊本県　鵠鴉さん：運命に翻弄される彼ら。自分のしたいことだけをしているワケにはいかないんですよね。ボクラは幸せです（笑）。


◀大阪府　じまさん：ククルは……どうしたって悲しいですよね。何とかしてあげたくなります。



◀大阪府　キノピコンさん：ポリゴン顔は怖いという意見が多数です。プレイしちゃえば気にならなくなるんですが。

◀岡山県　樹宮匡平さん：ウサギ年ならではのバニィ。キューを挟んでるのがなんともいえずＨなのです。

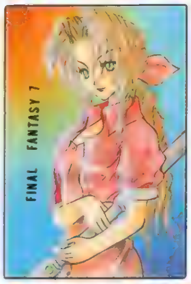


▲東京都　猫野黄色さん：みつ口ＯＫです。

▲神奈川県　南雲さおりさん：いいですよね。

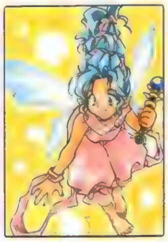
◀大阪府　ホーミングさん：新作でも彼女のような魅力的なキャラが登場するんでしょうか？

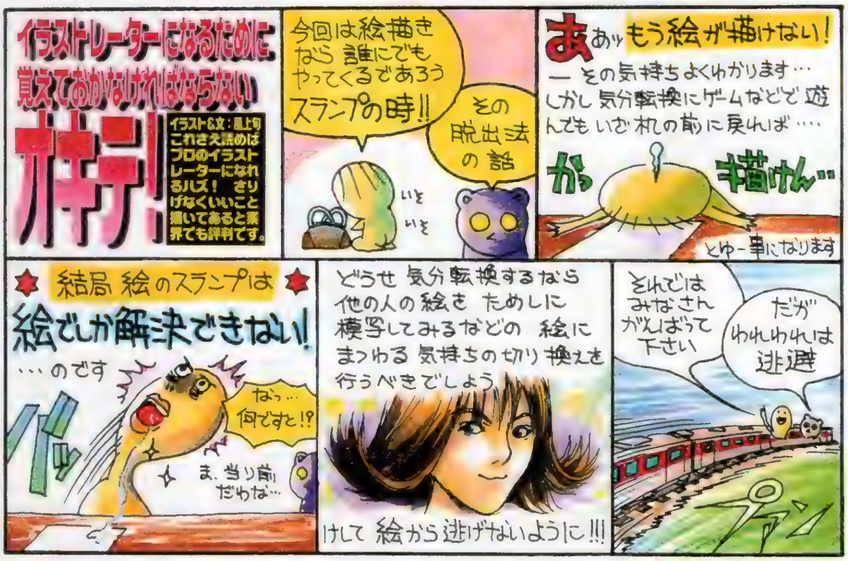
◀長野県　叶生さん：異国な彼ら。唯一の違和感は……ケダモノTシャツでしょう（笑）。なぜ？　可愛いから？



◀新潟県　女華トシコさん：「エアガイツ」、彼女の参戦を夢みていた人が多かったようです。隠れキャラとかで。

▲神奈川県　秋維勇梨さん：ミニスカ○です。


▲山形県　十河さん：Ｄのデータで強化です。



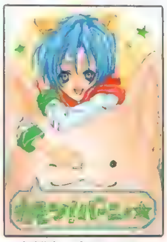
▲大阪府　近平來実さん：白セーラーは透け。

▲高知県　真崎桐夜さん：緑が似合います。

▲三重県　東本夕夜さん：痛そうです。

▲愛媛県　むにゃんさん：ロールっぷり。

▲茨城県　陸奥守RaNo!!さん：ロール2です。


▲京都府　矢江サクラさん：来てますね。

「ＣＤどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは増刊「ＣＤの奴隷」本誌「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　超お待たせですが、必ず送られます。なかなかＯＫモノになってきているので、首を長くして待ってて下さい！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

ゲーマーの基本

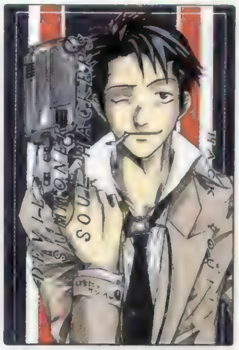
なんちゅーかアレだね、ドヨーンとしてるね。ってオレの頭の中だけか。年末からずっと働きっぱなしだとさすがに脳がオーバーヒート。『幻想Ⅱ』も途中だしな。あ、今回はライターの話。イロイロしちゃうよ♥　（鳳）

前回はゲーマーというお仕事で食べている人はあまりいないってお話でした。で、雑誌関係だとゲーマーでなくライターになるわけです。さて、よく聞かれるのがゲームライターになるにはどんな能力が必要？　ってヤツ。DPS本誌奴隷のゲームライター講座で何度か答えてるけど、実は能力的にはそれほどたいしモノをもってなくても大丈夫（いや、あるに越したことないけど）。最近雑誌の文章はほとんどデータ入稿のため、ワープロ、パソコンは使えた方がいいかな……ってそれくらい。国語的、詩的なきらめきある単語センスとか、文章センスはあまり必要ないのだ（一般誌なんかで活躍するには、あった方がいいかもしれん。その他にもフットワークが軽いとか、人見知りしないとか、いろいろ必要）。ゲームライターは基本的に、自分の感じたことを素直に、友だちに伝えるかのように文章に置き換えられればソレで良いのだ。まあ、それも突き詰めていくとスゲー難しいことなんだけど、一般誌ライターよりはラクだと思う。問題はどれだけゲーム好きか。そこだと思う。

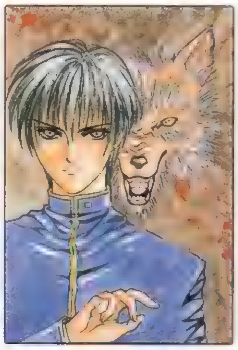
▲仕事中、一見仲の良さそうな編集の中川さん、宮田さん、うききくん。この後あんな惨劇が待っていようとは……。

▲佐賀県　日向海さん：マルーはコレくらい元気なのもいいですよね。まだ子供なんだし。

▲新潟県　AYAさん：プリムはこの顔のママで銃を撃っても不思議じゃないのでした。



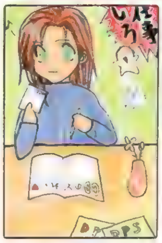
▲東京都　スティーブンさん：頼りになりますよね、リーダー。マジでカッコイイです。



▲秋田県　なまはげ零号さん：壬生狼。やはりこの名前なら狼なのでした。決まりですすよね。

▲宮城県　フォレストさん：肩の腕章がカッコイイです。漢字。この世界どうなってるんでしょう？

▲東京都　ばらスィーさん：雨降りの中、子チョコボを保護する。逃げ回るのを捕まえたんでしょう。



▲大阪府　八月暁さん：ハガキも描いて！

◀茨城県　覇王樹さん：どんな物語が待っているんでしょうか？　わくわく。

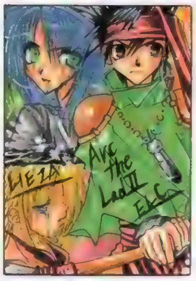
◀和歌山県　ギ賊さん：ヨーヨーで戦う彼女の巻なのです。よく考えなくてもムチャですよね。

ゲームで身体をダメにする方法

イラスト&文：梓人・まあ、世の中こういうコトはよくあるワケで……でもかなり邪魔してたかもしれません（笑）。

◀岩手県　瀬田戒里さん：何となく正統派な感じです。妖しくなく。

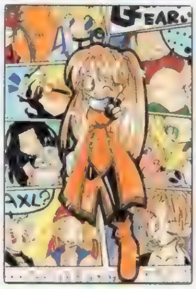
◀福島県　ヨコハマ風人さん：複雑ですよね　彼らの精神状態。



◀福島県　志貴さん：後半、活躍しないんですよねぇ。

◀北海道　TOMYさん：南条くんには大きな剣。決まりですすよね。

◀神奈川県　電柱人さん：いい笑顔です。笑顔の似合うRPGですから。

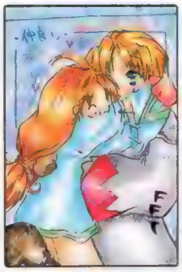


◀岐阜県　犬神十夜さん：まあ、全員描こうとすると……忘れやすいですよね。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指して下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象賞品●（1：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：採用された人ほとんどがもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

Ｄ１４タイトル曲歌詞です。「たとえば開始20分前　つらかったことを思い出す　何とか自分を励まして　やっとココまでたどり着いた　目の前で誰かが倒れても　そんなことにはかまっていられない　自分のことは出来なくちゃ　コレは戦い戦いなんだから　ああああああああぁぁぁッ！　そうなのか本当にそうなのか？　蹴落として踏み倒すのがカッコイイのか？　いいのか後悔しないのか？　考えて悩んで決めたのか？　戦うことのつらさと　勝たなきゃいけない重圧で　崩れてしまう寸前で　ガンバってしまうキミのために　言葉にならない苛立ち⬇

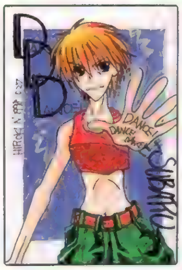
◀静岡県　スピッツ犬さん：なんというかアヤセのはなたれ具合がステキです。女の子なんだから少しは気を付けないといけないですよねぇ（笑）。南条くんのキッパリ＆主人公の言い捨て具合もなんというかいい感じです。いっけん仲悪そうですけど、実は仲いいっていう。



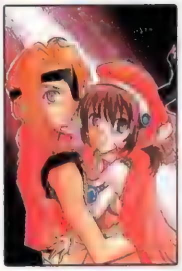
◀宮城県　白河風華さん：ダボダボですよね。やっぱり。

◀滋賀県　ごぢうりさん：難しいんですよ、かなり。

◀岩手県　瀬田戒里さん：キラリ！光る瞳って感じです。



◀香川県　内藤弘貴さん：システムがわかりにくかったですよね。



◀大阪府　南山亜美由さん：護りあう2人。いいですよね。この関係。

◀東京都　水乃さん：元気いっぱいです。ラブラブもありますし。

◀静岡県　えんぜるぽーいさん：新作はリニューアル＋αだそうです。

◀愛知県　紅茶王子さん：いいですよね。なんというか、ワガママっぷりが。

▲東京都　パー子さん：小さな頃の思い出。若……絆創膏が似合いスギです。元気いっぱい。

▲埼玉県　宮崎あさみさん：ヤレばヤルほど悲しくて綺麗な気持ちで一杯になります。

▲秋田県　なまはげ零号さん：この２人はどうしたって一緒ですよね。雪乃前衛はキビシイですが。

▲三重県　東本夕夜さん：あぁもう、こういう武器をたくさん隠し持ってたりするのが似合います。

▲大阪府　昭直利さん：「鉄拳４」って出るんでしょうかねぇ？　情報まったくないのでした。

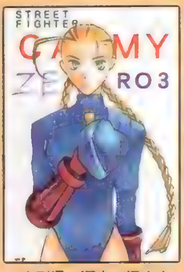
▲熊本県　鵠鴉さん：主人公が話さないＲＰＧではかなり秀逸なデキなのでした。続編は？

キャラクターのこと♥

▲埼玉県　旅人さん：彼女のボケっぷりは○です。

▲富山県　布施唯華さん：原作とも違います。

▲大阪府　水上陽平さん：外国でバカウケ。



▲山形県　週末の怪人さん：完成度高いです。

ついに1999年……はたして今年どんな年になるんでしょうか？ ふふふ、楽しみです。　（う）

時間がないせいか、最近格闘ゲームなどプレイに時間のかからないゲームしかしていないような。『幻想Ⅱ』やら『テイルズ』など、プレイしたいＲＰＧはあるのに……とほほ。というわけで、『ＺＥＲＯ３』のガイル……カッコイイですねぇ。隠しで絶対いる……と思ってたらホントにいるとは（笑）。それにしてもこのキャラ、８年も前から必殺技が２つしかないとは……（スーパーコンボはあるけど）。それだけ「格闘ゲームのキャラ」として完成されていたんですねぇ。タメキャラが苦手な私ですが、このガイルと『月華』の鷲塚だけは別。なにせカッコイイですから。

◀奈良県　真宮柳さん：カワイイ彼もなかなかＯＫかと思われます。背負ってますけどね。

CGでバッチリ！

さてと、パソコンはお金がかかる！　っていうのはもう昔の話。まあ、確かに初期投資はちと高いけどね。　（魔）

パソコンをバリバリに仕事で使うんでなければ、１度買っちゃえば２～３年は使えます。しかも最近は基本セットが安い！　モニターなど基本セットで20万円程度！　こりゃ安い。オレもほしー！

今回はスキャナについて。スキャナはこれまでペンでイラストを描いてきた、ＣＧをしたいパソコン初心者は絶対買わないといけないアイテム。紙に描いたイラストや文字などを（いや、それは印刷物などでもＯＫ）データ化してくれるマシンなのです。マウスでオリジナリティを生み出すのはムチャクチャ難しいしね。コイツさえあれば、完成原稿を取り込んで最終調整とか、線画を取り込んで着色とか可能。

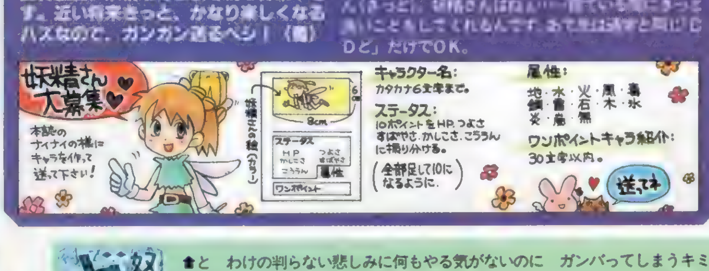
◀新潟県　狩那ミヲさん：砂漠の王子ですから。

▼神奈川県　佐伯まさめさん：淡い感じがカッコイイです。不思議な森？

妖精さんまだまだ大募集

謎の企画、妖精さんは引き続き募集中です。近い将来きっと、かなり楽しくなるハズなので、ガンガン送るべシ！（魔）

あなたオリジナルの妖精さんを下の規程にそって考えて下さい。この妖精さんがどこでどうなってどゅわわーんとなるかはまだ内緒。悪いようにはいたしません（きっと）。妖精さんはねぇ……寝ている間にきっと良いことをしてくれるんです。あて先は通常と同じ「ＣＤと」だけでＯＫ。



⬆と　わけの判らない悲しみに何もやる気がないのに　ガンバってしまうキミのために今日も祈り続けよう　今日も祈り続けよう　ああああああああぁぁぁッ！　そうなのか本当にそうなのか？　蹴落として踏み倒すのが仕方ないのか？　ソレだけで後悔しないのか？　毎日笑いながら忘れちゃうのか？　戦うことのつらさと　勝たなきゃいけない重圧で　崩れてしまう寸前で　ガンバってしまうキミのために　言葉にならない苛立ちと　わけの判らない悲しみに　何もやる気がないのに　ガンバってしまうキミのために　今日も⬇

◆祈り続けよう　今日も祈り続けよう今日も祈り続けよう　今日も祈り続けよう」続いて超難解クイズ曲です。「今月あと6000円しかない　だけどあのゲームが発売　やっぱりどう探しても　部屋には10円もない　非常にそうシビアな現実　だけどあのゲームが発売　やっぱりどう考えても　ムダには使えない　だんだん近くなってくる　ゲームショップに並んでるパッケージはこんななんだ　いけない手に取っている　いきなりレジに並んでる　この店は消費税サービス　手に残る200円で　生き延びて見せるぞ　おーおー」

▲茨城県　小見幸了さん：シッポ！　ポイントはやはりシッポでしょう

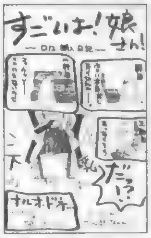
▲岡山県　藤本Rさん：下乳服は度胸いりますよね。やはりちょっとムチャです

▲岡山県　のぶすけさん：葵は絶対、何か企んでますよね。微笑みがもうアレです。っていうのは考えすぎなんでしょうか？

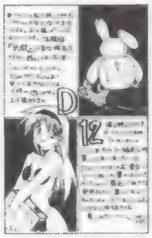
▲岡山県　藤本Rさん：「幻想は前作もやった方がいい感じになります。絶対。なんといってもアレが……アレですから

▲奈良県　ひろたかまつこさん：そうですよね。その辺のコダワリがもう少し欲しかった気がします

まんが　三重県　郁伽寺知弥（でしは……かなり危なげです。ステキ）

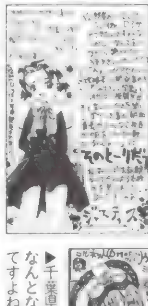


◀新潟県　ハチさん：はりはりのゲーム誌じゃないですか！　え？　ダメですか(笑)？　表紙で買いません？



◀山形県　十河さん：ありがとうございます！　なんていい人なんでしょう　D2冊　ああ。ステキすぎてす

◀秋田県　館林鱗さん：注文できるお店で注文しましょう　それが購入の早道です　待っていても買えません



◀埼玉県　小島要さん：司法試験に向かう高校生のゲーム。やりたい気がします　受験とかすごくムズカシイでしょうけど

▶千葉県　王華さん：なんとなく恥ずかしいですよね

表紙娘である名前はまだない…

イラスト＆文：猫有馬・表紙＆付録ＣＤ−ＲＯＭを飾る、あの娘の気になるプロフィール。今回登場の娘さん以外の娘の名前は本当に募集中です。ＤＰＳ名前係までハガキで！

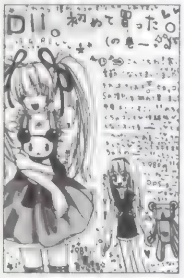
冬です。寒いのは大好き。といってもハダカで寒空の下ブルブル震えちゃうのイヤ。基本的に重ね着やコートの完全防寒装備で、夜歩いたりするのが好きなのです。昨シーズン買った電気カイロ付きコート（コートに吸排気口が付いていて、スイッチ押すとまるで自分がガンダムになったかのように感じられる素晴らしいアイテム。しかし実際、東京でそこまで極寒だったのはこれまで２回。ムダ使い）が大活躍。……なんだけど、内部ユニットは重いので外してあります。もっと寒くなったら付けようと……大バカ。　（魔）

ど奴隷 DOREIKOUSAI

G's編集部の人にグレートマジンガーのフィギュアをもらいました。15センチぐらいのヤツなんですが、これがまたカッコイイ……。さっそく組み立てて飾ってみました。もう、うっとりです（笑）。もらったヤツは青一色のものですが、聞いた話ではちゃんと原作通りに色の付いたものもあるらしい。ぜひゲットしたいですが、プライズ景品なのでいくらかかることやら……。ほかにも、ダンクーガやゲッターロボG、ボルテスV、ヴァルシオーネRなんかも出てるみたいです。このシリーズ今回でパート3ですけど、デキがいいんですよねぇ。（う）

◀滋賀県　仙蛙さん：なぜにウメボシ？　毛が口に入っちゃいそうです

◀福井県　はせがわ皐仁さん：行きますよね　胸に目が　絶対



◀新潟県　らえるさん：周りの人に薦めてくださいね

▲大阪府　水上陽平さん：前作と同じようなノリにはならないでしょう。やっぱり。ソレがこのシリーズの特徴ですし

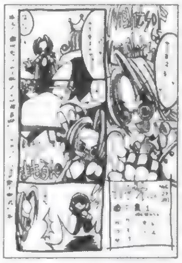
Nights of Knights外伝

増刊恒例のナイナイ外伝です。コレまでのクエストで惜しくも掲載されなかったキャラを一挙大紹介です！　このナイナイはしめ切りのある関係上、ボツになるとそれまで……とはいっても、気合い入りまくりのたくさんのキャラたち。まだまだあるんです。このゲームの参加方法は本誌（次号発売は1月29日）を見て下さい。（魔）

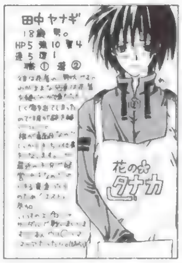
しかし……本誌で紹介しているハガキ以外にまだまだこんなにステキなキャラが……しかもこれ以外にもまだ、あります。実は。どうにかしないとと考えているのですが、いい考えが浮かびません。コレ以上ハガキを小さくは出来ないしね。奴隷の中でもさらに限界にチャレンジしちゃってるからね、このページ。トホホ。

▲京都府　保科葵さん：セラミックは固いですから。

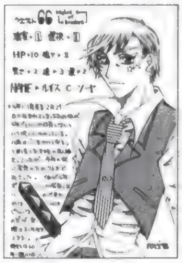
◀福井県　渚のくろうさぎさん：靴のデザインカッコイイ



◀滋賀県　茅瀬サツキさん：燃えますって。絶対、蝿じゃないですし

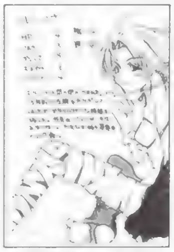


◀京都府　矢江サクラさん：男の子で花屋は度胸がいります



◀東京都　風間アラシさん：時が止まるのは不幸なのでしょう

◀福井県　渚のくろうさぎさん：かっぱらってきた刀で2刀流復活？

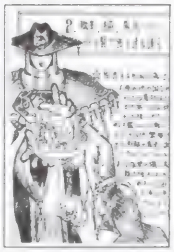


◀愛知県　さくらさん：足の包帯もなかなかアレな感じです

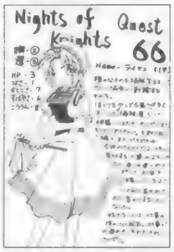
◀静岡県　香摘さん：ウサギの耳持ちは痛いですよね

◀広島県　光原優子さん：注射はいやですよ。誰だって

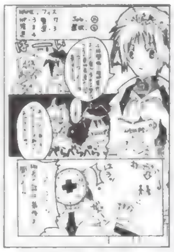
◀静岡県　香摘さん：泳いで……体力なさそうなんですが



◀大阪府　氏神織人さん：喰っちゃダメでしょう（笑）



◀福岡県　かんちゃんさん：スイーハーなのですね

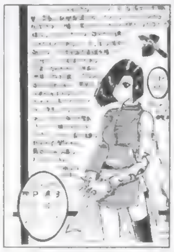


◀静岡県　彪虎さん：班長さんは大変です。問題児……

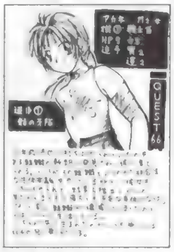
◀宮崎県　八房七支刀さん：なせばなるんでしょうか？　無想転生

◀鳥取県　ねこ香織さん：聞いてなさそうです。ちくわ

◀神奈川県　龍百蓮さん：カッコイイ感じに歪んでます



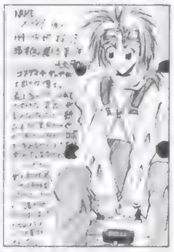
◀千葉県　阿秦香澄さん：新聞配達は大変ですからね



◀北海道　うらりょんさん：実験は痛いでしょう。人生変わりますし

◀兵庫県　こだま高兎さん：ちょっと耳が大きいんでしょうか？

◀福岡県　戸浦芹菜さん：ものすごくマズイでしょう。



◀群馬県　漆刻乱忍さん：作るのは大変なんですよ

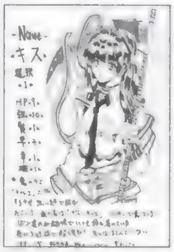
◀千葉県　桐生新さん：ウサキはリボン替わり？　飾り？

◀山梨県　ゆきこさん：戦える？　助けられるといいですが

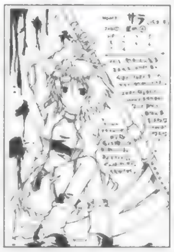
◀大阪府　魚心さん：思いっきりなカツラ。カッコイイ

◀神奈川県　ユドウフさん：ものスゴイアレンジです

◀奈良県　ひろたかまつこさん：戦う運命なのでしょうか？



◀長野県　朱理さん：ニンジン好きなのが変わってる？



◀静岡県　彪虎さん：自分で自分の首は……トホホです

ど奴隷 DOREIKOUSAI

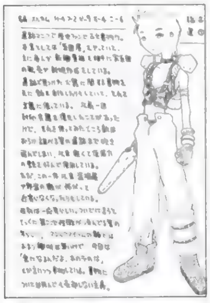
●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。傾向としてとんでもない体験や友だちのＨなウワサ、バカなことをした話などが多かったりします。まあ、おもしろおかしくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　なのでした。

しかしまたまだゲーム業界はよくわからない　特に今年はいろいろありそう　ＤＣの動向とか「ＦＦⅧ」なんていうわかっているのものから、携帯ゲーム続々発売、ＰＳの後継機種は発表されるのかとか、インターネットを利用した国産多人数ＲＰＧの登場……ああもう、ありすぎ。オレはどうすればいいんだって感じ　わかっているのは……今年もスケー金を使いそうだって点のみ（笑）　新パソコンとＰＤＡと自宅にインターネット環境と……ゲーム以外でも使う予定なのに。おもしろいゲームが発売されたらＤＣだって買っちゃうだろうしなぁ（魔）

▲神奈川県　船見沙緒理さん：訓練していたんでしょうか？じゃなきゃ勝てないですよね。

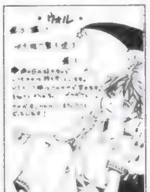
▲茨城県　岩跡B太さん：耳が4つ……よく聞こえるんでしょうか？

▲秋田県　えすえふさん：この手の服はガムテープで止めちゃうそうです

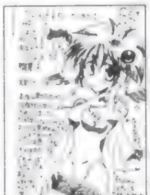

▲大阪府　雨宮五月さん：成り上がりは過去を作りたがるらしいですし

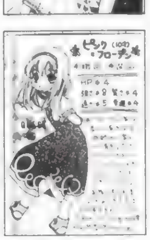
▲愛知県　城瀬えんさん：新しい服ぐらい……と思うんですけど……

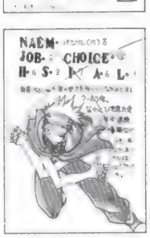
▲岩手県　水月稜さん：そんな……相談してみてもよかった気がします


◀山形県　週末の怪人さん：傘って結構凶器ですからね　刺さると痛そうです

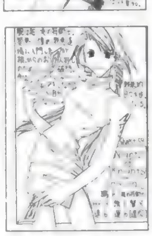
◀徳島県　長尾叶矢さん：本当の大人　イヤでも大人になってしまうんですけどね


◀新潟県　私岡村さん：まあ、ホモ？　ニューハーフ？　究極の肉体改造です

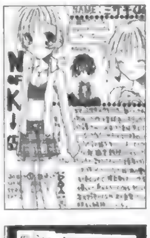

◀新潟県　相良屋鳴子さん：カワイイ顔してババンバン！術でゴーなのです



◀茨城県　高永かつきさん：ものスゴイ技術のムダ使い　5重跳びとか？

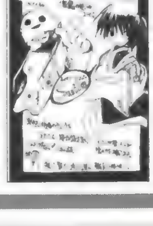

◀神奈川県　マコモさん：自分がよければ邪悪も正義なのです　きっと

◀神奈川県　ひさぎさん：かなり自分勝手そうですす　そんなに下僕を作っても……


◀北海道　楠アユムさん：きっと彼に、彼女が出来てから後悔するんですね

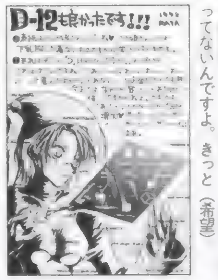
◀兵庫県　さかうち夜さん：自分で飛び出すこともできますよ　本当は

◀岩手県　連珠さん：運動が得意だったんでしょう。才能ってヤツですね

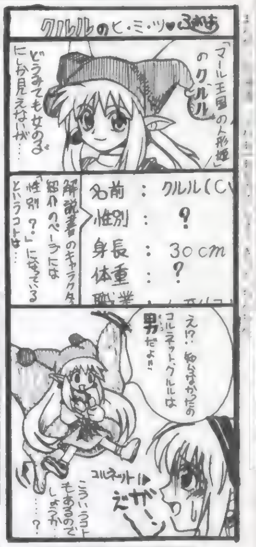

◀神奈川県　鶏肉さん：まあ、能力のある人はそう思うわけですね

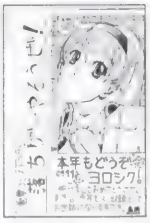
◀京都府　ゆず21号さん：ハガキ一枚で一人なんです。申し訳ない

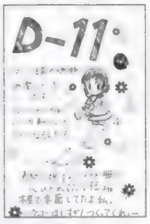
◀岐阜県　聖真涼さん：買わないといけません。Dでワクワクです



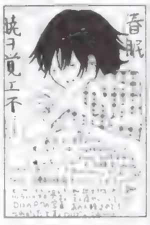
◀新潟県　RATAさん：下乳服しか持ってないんですよ。きっと（希望）

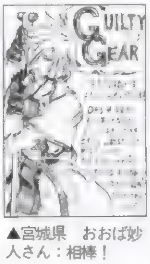



▲千葉県　麻綺怜さん：よろしくです。



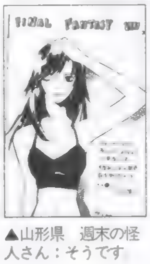
▲長野県　芽美さん：赤面ですか。

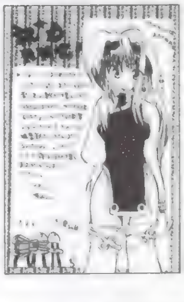

▲京都府　ゆず21号さん：授業中は寝



▲宮城県　おおば妙人さん：相棒！

▲東京都　メイガさん：慣れが重要です。

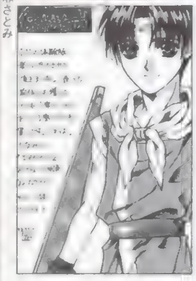

▲山形県　週末の怪人さん：そうです


◀宮城県　白河風華さん：イスよりも床マットで寝袋です　クー

PSを買ったの（これで4台目！）で、久しぶりにゲームにハマってます。ソフトの方では結局「幻想II」、「エリー」、「マール」の3本しか買わなかったけど（遊びたいソフトは山ほどあったんだけど）。個人的には「幻想II」がずば抜けて良かっただけに、ほかの2本は当初ほとんど手つかず。しかし入れ込みまくったおかげで「幻想II」は完全クリアを果たしてしまったので、これから「マール」の方にでも集中してみようかなと思います。いやー、「幻想II」のおかげで久々に楽しいゲームライフを送れました。（ほ）

前回、「ストIII」をやっているのは私だけか……」と書いたら、本誌編集のMさんから「私もやってます」とメールが（笑） ライターの小岩さんや（平）もコッソリやっているらしく、実はいろんな人が移植を心待ちにしていたみたいです。今度ゲーセンに対戦しに行きましょう。PSに移植されれば一番いいんですけどね（笑）。あとは、DCかな……でも、今だ予定に上がってないしね……。ぬぅ……こうなったら基盤購入だ！ って、幾らぐらいするもんなんでしょう（汗）。あまり高いと、買ったとたん移植決定したらイヤだし。（う）

まんが 愛媛県 日向ラジヲ（本気ですね マジと書いて本気と読む）・イラスト 田中まさし・岩崎さとみ



◀秋田県 なまはけ零号さん：どうもできないでしょう。普通の人は。

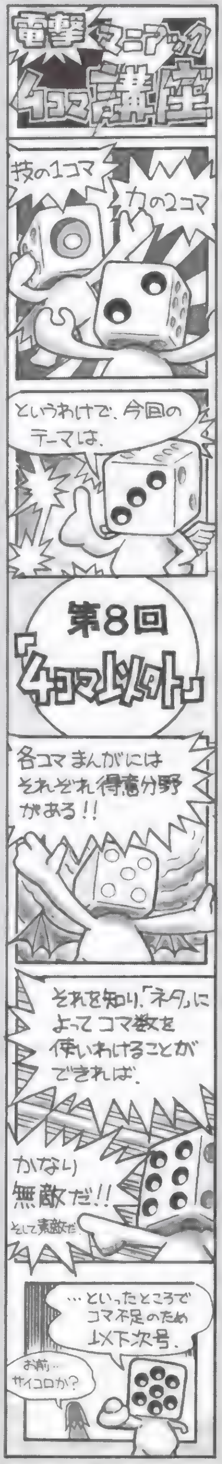
◀富山県 布施唯華さん：超えますよね 悲しくなります。

◀新潟県 らえるさん：ムービーのクオリティは折り紙付きてます

▼福岡県 いちがやまみさん：髪型を変えるのは女の子の得意技ですからね。そういうプチコスプレが流行ってます

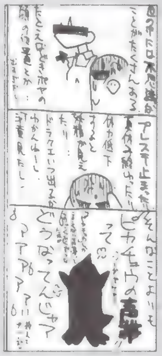
お笑い4コマ劇場

英国マンチェスターダンス支部



DPSど、及びCDどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です（自称）。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。本誌や、付録攻略ステーションSPでスゴイことに！【龍】

4コママンガ（いや、3コマでも2コマでもOKなんですが）随時大募集中！ 例のように、ハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。ナイスな作品はPSの奴隷、CDの奴隷毎ページ隅に輝きます。しかもその場合はイラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の採用商品券もプレゼント！ 一発ネタは早い者勝ち！



◀千葉県 トビー01さん：アレしか言えませんねえ。どうなってるんでしょうねえ。解剖したらスゴイことになりそうです。ピカー

◀東京都 とるとるさん：そうして2匹の竜は仲良く暮らしましたとさ。めでたしめでたし……そうなのか？ そうなんですか？

◀熊本県 鯨子さん：エリィの無邪気っぷりがカワイイです。更にショック受けてますし。わかっててやったワケじゃないんですね。

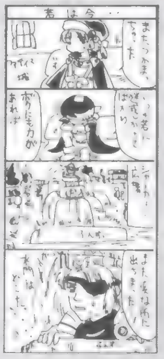
◀奈良県 龍奈さん：ほ、ぼくのとこに制服か？ と聞いてみたくなる状況です。この手の展開、ゲームではよくありますよね。

◀長崎県 アルプス伝説さん：殺されても仕方ないです。しかしそれにしても「アルプス伝説」の3巻はもう出ないんでしょうか？ 兄貴ー！

◀東京都 山師さん：買えないモノはしょうがないのよ！ と敷しく連れ去られた覚えがあります 子供の頃からカマンを覚えないと

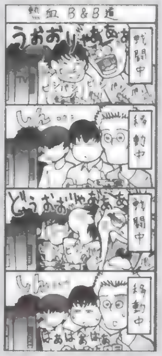
◀東京都 白昼夢さん：ものスゴイ顔になってます。きっと自分では気づいてないんですよね。思いっきり。冒険しろよって。

◀滋賀県 こちうりさん：まあ、アクティブなコミュニケーション！ 全国の女子高生の皆さぁん。みんなのアイドルの登場よ～ん！



◀山形県 日野晴火さん：若＝バカってところがないワケじゃないですからね。そんな感じなのでしょう。きっと。マルーの心、若知らず

◀滋賀県 北天きしめんさん：どこまで行っちゃったんでしょうねぇ？ というか改造されてるんですけど…… マズイっすよ



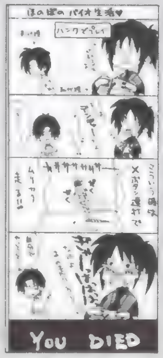
◀宮崎県 秋山たつみさん：妙に力が入るのはしょうがないですよ。レベル低いうちは特に。謎解きとかでワイワイ相談もしますけど。

◀山形県 日野晴火さん：いろいろやりますよ そのときビリィは1人でイスに腰掛けていた。右手はゆっくりと……って感じの小説も書きたいし

◀大阪府 真宮まゆさん：まあ、どうしてもわかり合えない部分っていうのは仲間同士でもあるワケで……仕方ないですよね

◀三重県 田中将司さん：ビートタケシマニア こんなダンスしたいようなしたくないような…… 音楽はやはりひょうきん族系で

◀山形県 日野晴人さん：こうして未来はわけのわかっていない主人公に託されることになってしまったわけです ホッケー



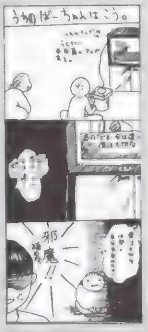
◀愛媛県 如月二月さん：楽しいゲームライフです。変こうしてドンドン深みにはまっていくワケです。な楽しみ方はまだまだありますよ！

年末の新ミクロマンシリーズ、元々ミクロマンはあんまり思い入れなかった（持ってたけど）から見送る予定だったんだけど…… 店頭で売られているのを見てるとついつい買ってしまいました。ミクロマンはともかく、マグネロボやアクロモンスターがすごくいい感じ。めぼしい物だけバラバラと買ってたんだけど、結局全部欲しくなったので翌日また買いにいきました（全部は揃えられなかったけど）。うーん、単品は安いもんだけど、コレだけの数があると結構金かかります。ああ、また出費が……（ほ）

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK） 編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！ ：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は1枚！ 数字は2189でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが該当したハガキはその1枚。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません……なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてください。封書で送るときも1枚毎に書いてね！

まんが 岐阜県 高橋秀作（役者ですからね 女の子は）

◀秋田県 ぞうさん：おばあちゃんは遊んで欲しいんですよ。きっと。



◀大阪府 クラゲ2号さん：思った瞬間にマジで半殺しは間違いないでしょう。ナナミなら…

◀群馬県 のみねこさん：まあ女の人は一定年齢を越えると若返っていくんです（本人談）

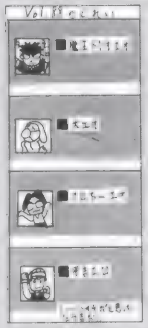
◀福岡県 リンチンチンさん：きっと、この状態からスコイ技か？

◀宮城県 玲さん：変ですよね なんというか「いらっしゃい」のポーズでもないし（笑）。

◀東京都 白昼夢さん：というかからかう場合は何なんでしょうね？ あの魔鏡「キシコ」は

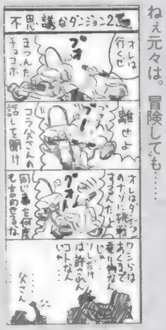
◀千葉県 彩軌彼方さん：リディアは小さくてもメテオ唱えてましたけどね。

◀長野県 勇気さん：ソコまでするとなきそうなのでやめました。



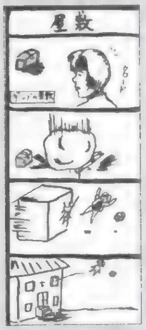
◀神奈川県 池田彩重さん：まあ、きっと……食べると味が似てるんですよ……

◀富山県 いわきゆーしさん：乗り物ですからねえ元々は。冒険しても……

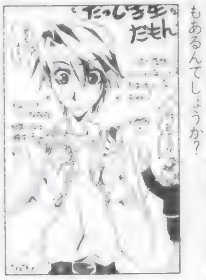


◀大阪府 真宮まゆさん：もっとわかりやすく言ってあげないと。ね。

◀宮城県 ぱくさん：まあ、コンボはコレくらい強力じゃないと



◀秋田県 乱舞さん：学園ラブコメとかもあるんでしょうか？

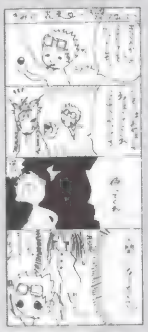


◀福島県 有澤タツミさん：気づかないと。覚醒したときが怖いですよ。

◀大阪府 水ようかんさん：混乱しすぎ 稍まをどうやってくっ付けてるんでしょう？

◀岡山県 綾子さん：もう忘れちゃってます。すっかり。ね。

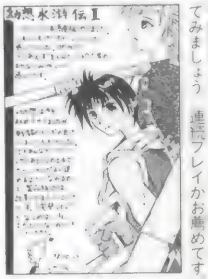
◀埼玉県 小島要さん：いましたね。ひっそりと改造されたのか



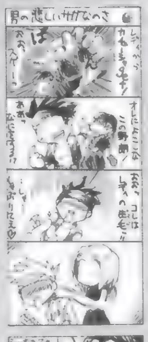
◀三重県 そたいさん：なんで★を入れるのが流行ってるんでしょう？

◀愛知県 薮崎あすかさん：オタルーって走り出したら本物です

◀愛知県 シャーンさん：「I」もやってみましょう 連続プレイかお薦めです



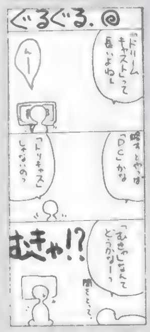
◀埼玉県 行世結希さん：しゃぶってどうするんでしょうねぇ？ ムラムラ？



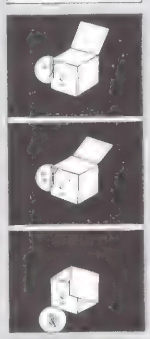
◀埼玉県 卯月レイヤさん：怖い話です いつの間にかアリとか入ってたりして。

◀茨城県 R!!さん：先生はしっかりした言葉を残さないとですし。

◀京都府 檀月子さん：「むきゃ」はわかんないですねぇ。面白いんですけど。



◀三重県 田中将司さん：いつの間にか平面になってしまったのです。



◀福岡県 リンチンチンさん：懐かしい気がします スコク

◀大阪府 るい子さん：仲間になりますからねぇ 掛け合わせはないですが

◀岐阜県 みなさん：こっちの方が気になるって感じなのでした。

◀埼玉県 行世結希さん：こうしておもしろおかしい本が出版されるわけです。

◀山形県 日野晴火さん：その合間にその才能でハガキも描きましょう。

◀愛媛県 ストレッチマンさん：口には気を付けないと。言っちゃいけません

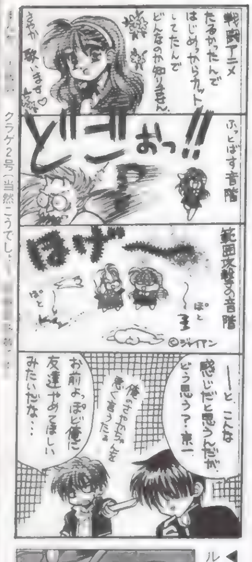
◀埼玉県 卯月レイヤさん：そうやって一人泣くのが男なワケです。カッコイイ。

◀北海道 浜ツコさん：なんとなく楽しい、満足感がある ソレか大事です

▼新潟県 RATAさん：ロード時間って問題ですよね 速ければ速いほどいいと思うのです 次世代機ではきっと……

ネットゲームの「ウルティマオンライン」を始めたのはいいけれど、なかなかやってる暇がなくてほとんど手をつけてません。ちょっとあいた時間に……っていうタイプのゲームじゃないですからね、自宅では電話料金も気にかかるし。なんだかんだ言ってるうちにそろそろ無料期間も終わり 編集部内でも（魔）さん始め何人かやってるようだけど、まだまだ少なくて、なかなか情報も入ってこないし。結局ほとんどアクセスしないまま無料期間が終わってしまうのかぁ。なんかもったいない……。（ほ）

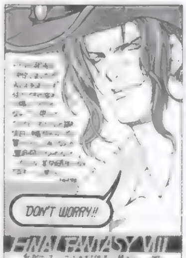
★奴隷要注意事項：実は最近、ハガキホイントのバクか発生しております　住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなとイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のホイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されない場合あり）。よろしくお願いします。



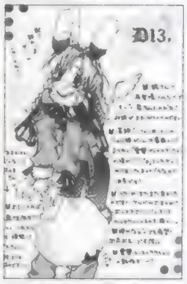
ランキング発表

535：山師
525：週末の怪人
505：のぶすけ
460：ごぢうり
455：ＲＡＴＡ
435：水鶏
405：ＴＯＭＹ
400：東本夕夜、むにゃん
395：雛瀬ユキ
385：はせがわ阜仁、矢渡
375：柴田恭子
365：小見幸子
360：祥人

●340：田中将司、ねこ香織、●335：雨宮五月、パー子、●330：湖山たみ、●325：クラゲ２号、佐伯まさめ、ちったん、リンチンチン、●310：如月二月、●305：卯月渉、●300：スティーブン、●295：卯月レイヤ、太一、●285：Ｓ・風雅、都賀行宏、●280：紅月朽葉、暮新、ＮＡＫＯ、●275：みなみ流水、日向ラジヲ、●260：走馬あづみ、●255：昭直利、●250：いわきゆーし、とりお、●240：彩軌彼方、●235：有栖川恭、いちがやまみ、●230：哀原斑、ホルヲ、真宮まゆ、●220：水上陽平、●215：仲十泉、宮崎あさみ、●210：北原健光、セト、山口27号、櫻璃、●205：楽柚、●200：広瀬川秋人、めもるん、●195：えんぜるぽーい、●190：えんぢまる、くめた夏緒、檀月子、フォレスト、●185：綾千、いふじこう、香月りん、想あたみ、布施唯華、●180：如月龍牙、鵠鴉、十槻久也、深野樹里、藤神哉也、遊佐サルサ、●175：樹宮匡平、ユズコ、●165：小島要、ともの、眠るカバ、パグ12匹、●160：浅薙柚椰、小林恭介、彪虎、ユドウフ、●155：谷川蛍雪、パラノイア、日野晴火、龍百蓮、●150：朝影礼都、市藤にたか、カジサトコ、鯨子、哲－ＰＡＹ、葉月ひとみ、日向アキラ、●145：樹村Ｓ、清和日和子、天海十流、十月若依、速瀬宵、ゆず21号、●140：風天、亀屋江森、霧葉みしでぃあ、ころーにゃ、ＳＡＴＯＭＩ、天竜雨傘、十々夜、古川緋色、杜連司、●135：髙橋智子、旅人、辻槻景太、英桃、藤野ケイ、ＭＥＧＡ－ＤＯＧ、らえる、●130：葵龍ひなき、麻宮透、ちょこぐま、夏初月、成瀬祥雄、ポリ子、●125：アメ屋ジョージ、飯鋼、キノピコン、ＨＡＰＰＹ、●120：藤沢直弥、森、山田豪、蘭丸、●115：蒼月、荒河カヨコ、えーる、樹塚智、牛ぎゅう、白河風華、大類敦士、●110：彩秘キョウコ、石井洋美、うに、乙坂君比古、早乙女志乃、八房七支刀、ひよこ、三日月哀、大和飛鳥

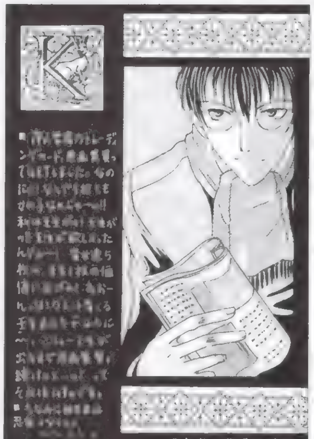


◀千葉県　S・風雅さん：ココまでリアルになってくるとアレですよね



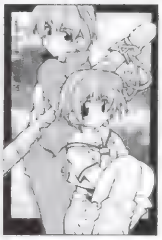
◀埼玉県　宮崎あさみさん：落ちゲー」まだまだいけてます（よろしくね）

◀愛知県　藤崎あすかさん：テヘでいいんでしょうか（笑）？



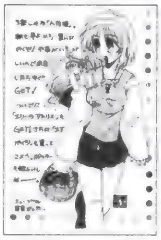
▲福井県　有栖川恭さん：あのトレーディングカードは条件キビシイですよね。1冊1400円もします。チャンとしたトレカ出ませんかねぇ。ゲーム中のモノならグラフィックはたくさんあるワケですし。

◀新潟県　RATAさん：置いてないんです……すみません　なんとか本屋さんでゲットしてみてください



◀茨城県　小見幸子さん：刀持ち歩いてますから

◀滋賀県　民てる戸さん：どっちも魅力的ですよ



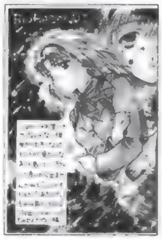
◀千葉県　彩軌彼方さん：歌って楽しいゲームですからね

◀奈良県　ひろたかまつこさん：結構魅力的だと思うんですけどね

◀滋賀県　ごぢうりさん：厳しいですけど……買って下さい（願）

◀岐阜県　麻生七海さん：本物は声がいっちゃってますから

◀山梨県　月影らいむさん：カワイイですよね



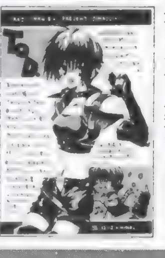
◀大分県　英桃さん：まだ戦ってたりするんでしょうか？

◀岩手県　瀬田戒里さん：本編、イベント見るのは大変です

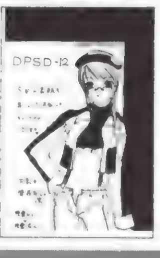
◀大阪府　ハラノイアさん：大変ですよね　教習所

◀長野県　朱里さん：集めると出てきますヨォ！

◀新潟県　BANGさん：貴方のおかげで続いているのです



◀兵庫県　雛瀬ユキさん：いいお友だちです。大事にしましょう



◀千葉県　狭雲広人さん：さて次号はなんでしょうねぇ？

◀千葉県　桐生新さん：ムービーのキャラの方が……

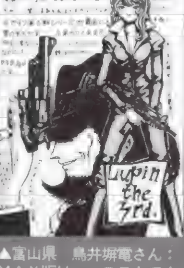
◀三重県　乙坂君比古さん：安く遊べます。ステキです

▲千葉県　唐川遊人さん：泣けますヨォ。人間関係はワクワクですから。システムはまあ、普通の２ＤＲＰＧなんですけとね

他機種でゲーム

『DDR』に端を発した俺のゲーセン通いですが、最近ますます加速度的に盛り上がり中。いいね、ゲーセン。（平）

もちろん『DDR』もまだやってるんですけどね、他にも『ファイティングレイヤー』、『JOJO』とか、楽しめる対戦ACTが目白押し。特に『レイヤー』がイカしすぎです。人型以外のキャラも出る（サメとか）ということで、ちょっと危惧してた部分はあるんですが、これはこれでうまく消化されてるので実際はなんの問題もありませんでした。必殺技で相手を倒すと技の名前が出るんですが、スーパーキャンセルしてスーパーコンボで倒すと、技の名前が合体してカッコよくなるのがおもしろいです（『サガフロ』の連携攻撃みたいな感じ・笑）。家庭用ハードでは、ここへきてN64がいい感じ。『ゼルダ』予想以上におもしろいし。俺も買っちゃったし（笑）。



▲富山県　鳥井塀竜さん：ＭＡＸ版は……ステキです。

▲京都府　兎々狼さん：借りれるなら○です。

◀千葉県　ちったんさん：ソレはソレでＯＫでしょう。ソレばかりでなければ、

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタで。お願い。

電撃床部ライターリスト

■魔王31才くん：超爆発ハカライター　職業ムダ使い　未たムダ使った報いを受けている　キビシイ

■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。戦国TURB」かい？

■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず　って最近見ないね　原稿は通信だし

■ほやへ田島くん：卑ちなゲームフレイなら天下一　PS購入おめてとう。みんな何台も買ってるね

■うききくん：N64買い。編集の宮田さんはN64持ってても「ゼルダ」買ってないのに。

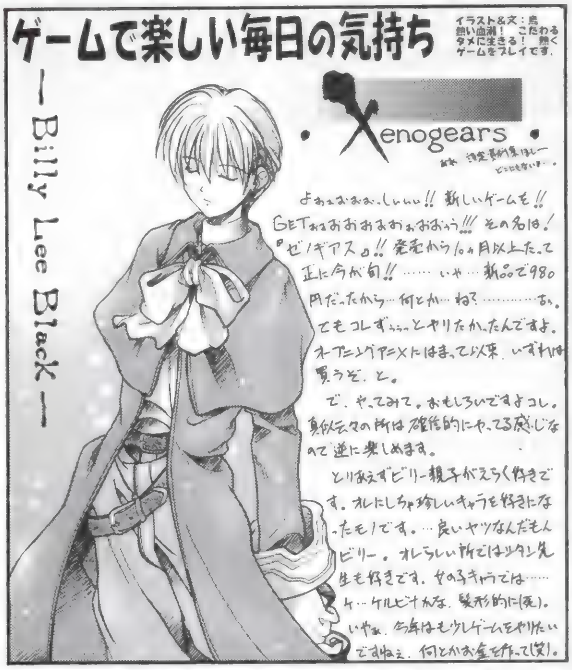
■さとちーくん：最近いるんだかいないんだかよくわかんない。背広姿はなかなか（笑）。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。『ピカチュウ』でN64買い。なかなか男らしい。

■平吉くん：そんなに楽しいのか？　『DDR』。深夜の通販で売ってそうなギミックだけど

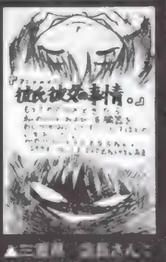
ゲームで楽しい毎日の気持ち

イラスト&文：鳥　熱い血潮！　こだわるタメに生きる！　熱くゲームをプレイです。



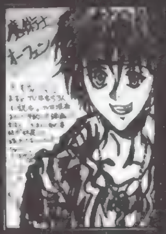
アニメのとりこ

▲群馬県　沢瀬ゆうさん：カッコイイですよね。守る男。



▲三重県　[illegible]さん：[illegible]

▲栃木県　鹿屋さん：黒いはずです。[illegible]けてますよ。

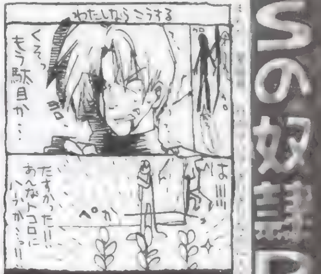


▲兵庫県　[illegible]さん：ちゃんと作ってますよね。なかなか。

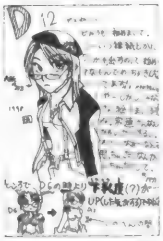
どうでもいいけど、今年始まるらしい富野監督の新しいガンダムの内容が気になります。「すべてのガンダムを……」謎です。　（う）

今年のガンダムといえば、ハリウッドで制作中の「CG&実写ガンダム」ですねえ。劇場でなくTVスペシャルという形で放映されるらしいのですが、気になります。ストーリーは「Vガンダム」以降にあたる……と聞きました。私は「V」を見てなかったので、ピンときませんねぇ――。全くのオリジナルでもよかったんじゃないでしょうか。でも、プロモーションフィルムに出てたMSはザクだったような（笑）。

最近LDを買おうとすると、「数カ月後にDVDで発売！」というチラシが目に入り、ついつい「待とうかな」と思い、買いそびれてしまいます。DVDも購入計画の中に入っているからです。でも、今までのLDたちがもったいない……。



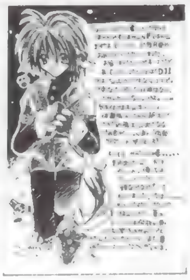
◀千葉県　狭雲ひろさん：ウサギ年ですし　跳ねますよ！　今年は！



◀京都府　ほりほりさん：では次に登場の時はさらに下乳度がUPするとか（期待）？

◀青森県　伊とうさん：だからといって……まるでハーティを組んでしまったかのよう

▲山梨県　ゆきこさん：なんとかなります。訓練あるのみです



▲山口県　霧葉みしでぃあさん：いい夢です。というかクーンで頭ナデナデはある意味究極の気持ちよさ？

▲群馬県　沢瀬ゆうさん：ポッケにもイロイロ入りますしね。寒くても平気って感じが〜です

◀新潟県　BANGさん：黒髪でしょう　腰のラインの美しさも大事です

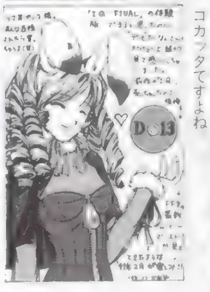
◀福島県　ユスコさん：冬休みはゲーム漬けだったんでしょうか？　ステキな毎日です

◀広島県　魔人ブーさん：下から見ると見えちゃううんですよね　絶対　張りがあればあるほど

▲福島県　ユズコさん：流星群、編集部ではイマイチ見えませんでした。

▲愛媛県　如月二月さん：キャラはOKだと思うんですけどシステム……納得できました？

▲静岡県　泉水きらるさん：きっと巨乳デスよね。というかでないと……ねぇ。さびしいです。



◀東京都　亀屋江森さん：上級テク、スコカプタですよね

◀京都府　十々夜さん：彼がいればば行動速いですから。街巡りには外せません

◀群馬県　リジュさん：もうティファはそういう星の下に生まれたわけですよ

ハガキ描いて満足。気持ちいい！

あなたはどんな環境でハガキを描いてますか。私は緩やかなBGMにハーフティ。暖房で頭かホーッとしないように調節してゆっくりと描いていきます。幸せってこんな感じなんだなぁってところです　……ハッ……夢か　たってなぁ……コタツの上には昨日食べたミカンの皮とかペットボトルとか載ってる、ファンヒーターも消えて寒いし　あ、昨日描きかけ途中て寝ちゃったハガキの上にヨタレか！　スカーン！　チクショー　結構いい感じの下描きたったのになぁ　よし！　もう1度描き直しだ！　やるぜオイラ！

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってポイントが貯まり、オリジナルグッズをプレゼント。PSの奴隷のポイント制度は、基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだまだ先なのです）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるのです！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってね！

新着セーブデータ

毎度おなじみの新着セーブデータ、今回は11タイトル、12個のセーブデータを収録！　このデータを活用すれば、ゲームがますます楽しくなるぞ!!

セーブデータの利用方法

1.希望のセーブデータを呼び出す

使用ブロック数分の空きがあるメモリーカードを本体1P側の差し込み口にセットし、「DataBase」「SaveData倉庫」「新着」の順に選択。続いて希望のデータを手順に従ってコピーしよう。

2.対応ゲームを起ち上げる

希望のデータを手持ちのメモリーカードにコピーしたら、そのセーブデータに対応するソフトを起ち上げよう。これでコピーしたデータを普通のセーブデータと同じように利用できるぞ。

注意しよう！

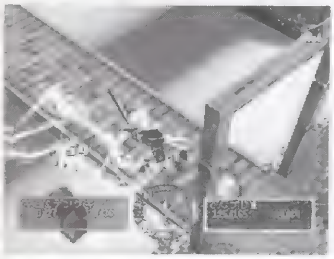
セーブデータを利用するには、そのデータに対応したソフトが必要だ。また、セーブデータをメモリーカードにコピーするときには、そのゲームのデータがセーブされていないメモリーカードを使おう。

▼最強データ　▼収録データ数：1　▼使用ブロック数：3

Blaze&Blade ～Eternal Quest～

A・RPG
'98年1月29日／¥5,800
T&Eソフト

[3つのオリジナルアイテムを所有しているデータ]



▲友だちとパーティを組んで冒険するときに使えば、ちょっとしたヒーローになれるぞ。冒険のお供に是非。

自由度の高いシナリオ、すべてが3D化されたフィールド、そして何といっても4人まで同時プレイが可能というテーブルトークRPGっぽさが魅力の『Blaze&Blade』。今回は、D12で紹介した読者考案のオリジナルデータを収録！　ほかでは手に入らないのはもちろん、使えば冒険がラクになること間違いナシの便利なアイテムなのだ。

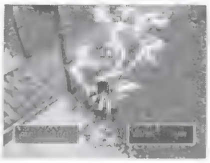
このデータは『B&B BUSTERS』でも使える!!

今回収録したセーブデータは、続編『B＆B BUSTERS』に持ち込むことが可能。方法は簡単。『B＆B BUSTERS』を起ち上げ、データコンバータで「CONVERTER」を選択すればOKだ。『B＆B BUSTERS』にデータを移すと、アイテムの受け渡しもラクになるぞ。

アイテム1 ひらいしんブレード

発案者　和田真幸さん(埼玉県)

ファイター専用のウェポン。剣を振ると前方に雷が走る!!　攻撃判定が結構大きく、ファイターの近くにいる敵も倒してくれるスグレモノだ。ただし、攻撃するたびに自分もダメージを受けてしまう。



◀出現した敵をどんどん倒せる。回数制限もナシ!!

アイテム2 まほうのほうき

発案者　前川和弘さん(香川県)

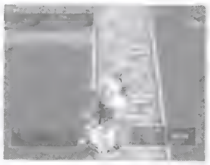
ウィザード専用のアクセサリー。装備している間はレビテトの効果があり、溶岩や毒の足場でもダメージを受けない。ただ、名前から想像するような、ほうきにまたがるといった見た目の変化はない。

◀あたりまえだが、海やガケには落ちるので注意

アイテム3 オオサカのココロ

発案者　三原飛雄馬さん(山口県)

このアイテムを使うと、敵全体が混乱、ブリザード発動、自分が石化の3種類の効果がランダムで現れる。ただ、このアイテムは装備品ではなく、消費アイテムなので、受け渡しすることができない。



◀自分が石化してしまう可能性があるのも忘れずに

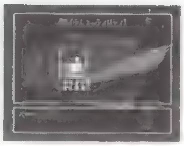
アイテムの受け渡し方

付録CD-ROMに収録しているセーブデータをロードしただけでは、オリジナルアイテムを自分のキャラで使えない。アイテムを受け渡しすればいいのだが、このゲームではアイテム交換がオークション形式で行われるので、ここで紹介する手順を行おう。準備として収録データのキャラをロードしたら、アイテムを渡したいキャラの装備をはずしておくこと。あとは右の順番通りに。

▲収録されているキャラは“でんプレ1”という名前のファイターだ

①アイテムを高く売る

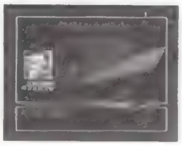
まず、受け渡したいキャラのいらないアイテムを、でんプレ1にオークションで売る。でんプレ1はアラブの石油王くらい大金持ちなので、法外な値段で売って購入資金を確保しよう。



◀スゴイ高値で売ってしまおう。

②アイテムを買い取る

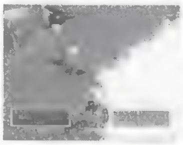
再びオークションをし、いらないアイテムを売ったお金で、オリジナルアイテムを買い取ろう。良心が痛まない人は、買い取り金額をできるだけケチって冒険資金にすべし。



◀お金に困っている人はこの手段で

③これでOK！

アイテムの受け渡しが完了したらセーブ。これで、オリジナルアイテムはキミの物だ！　その効果を堪能せよっ!!　オオサカのココロを使いたければ、でんプレ1を連れていくべし。



◀これでパーティの強化完了だ！

©1998 T&E SOFT, Inc.

▼クリアデータ ▼収録データ数：1 ▼使用ブロック数：1

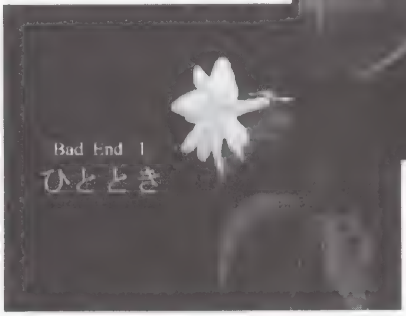
サンパギータ

AVG
'98年10月15日／¥4,800
SCEI

[すべてのグッドエンディング(3つ)のクリアデータ]

「やるドラ」シリーズ第3弾『サンパギータ』。ある秋の雨が降る夜、主人公は1人の少女と出会う。彼女の名前はマリア。何か目的があって日本に来た自称フィリピン人だが、記憶をなくしてしまったらしい。そんなこんなでマリアと同居生活がはじまるのだが、彼女にはある秘密が……。

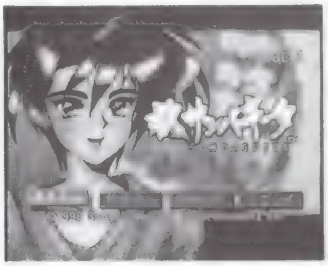
プレイヤーは主人公の役を〝演じ〟、途中現れる選択肢の選び方によって、物語が変化するというのが「やるドラ」シリーズの特徴。今号の付録CD-ROMにはすべてのグッドエンドを達成したクリアデータを収録！



▲頻繁に現れる選択肢によって、ストーリーがガラっと変わる。キミはマリアを守ることができるか……!?
◀ちょっと選択を間違えると、悲しいバッドエンドに。これもキミが主人公を演じた結果なのだ。

感動のグッドエンディングをチェック！

感動のグッドエンディングは3つ。マリアを守りきって、数少ないグッドエンディングにたどりつく自信がないという人や、自分の見たエンディング以外にはどんなものがあるのか知りたい人は付録CD-ROMに収録したセーブデータを使おう!! タイトル画面がいつもと違い、リプレイモードが追加されているはずだ。すべてのグッドエンディングを見られる状態のデータなので、ストーリーだけを堪能するもよし、自分が行き詰まった場所の選択肢を確認するもよし。ただし、見られるのはグッドエンディングのみ。ノーマル、バッドエンディングは自力でプレイしてね。



◀付録CD-ROMから保存したデータは、1P側に差しておこうタイトル画面が変わればOKだ

▲リプレイモードで見たいエンディングを選ぼう。感動をキミの目で味わえ！

▲あとは自動でグッドエンディングを再生してくれる。選択肢も確認できるぞ

▼クリアデータ&スペシャルデータ ▼収録データ数：2 ▼使用ブロック数：1

雪割りの花

AVG
'98年11月26日／¥4,800
SCEI

[すべてのグッドエンディングとスペシャルムービーのデータ]

「やるドラ」シリーズ第4弾『雪割りの花』。恋人を失った悲しみから、記憶を失ってしまった憧れの女性に、恋人と勘違いされ、彼女と付き合うことになる主人公。主人公は、幸福な嘘の世界か、悲しい真実の世界か、彼女をどちらに導くかで苦悩する……。はたして、主人公は彼女の心に積もった雪を溶かし、真の幸せに導くことができるだろうか？

そのフェイクの先に待つ世界を見るデータを、早くも付録CD-ROMに収録。5つのグッドエンディングを見られるリプレイデータと、スペシャルムービーを見られるデータ、2種類があるので、好きな方をメモリーカードに保存しよう。グッドエンディングについては「サンパギータ」と同じ仕様のものだが、スペシャルムービーを見るには、そのままの状態ではダメ。詳しくは右下の注意点を読もう。

▲憧れの女性は記憶喪失、その恋人だった人は死亡している。主人公はその恋人を演じ、彼女の記憶を取り戻そうとするが……。

データ1 グッドエンディング(5つ)のデータ

グッドエンディングにたどり着くには、たくさんある選択肢をうまく選ばなければならない。どうしてもグッドエンディングを見ることができない人や、嘘をつけない正直者はこのデータを使おう。5つのグッドエンディングすべてをリプレイモードで見ることが可能なので、どんな結末が待っているのかわかるぞ！

▲なかなか見られないグッドエンディングが、すべてリプレイで見れるのだ！

データ2 スペシャルムービーが見られるデータ

今回は、オリジナルムービーを見ることができるスペシャルデータも収録！ ただし、このムービーを見るためには条件があって、ゲームの達成率が80%を超えているデータがあらかじめ必要になるのだ。つまり、ある程度ゲームをプレイした人しか、このスペシャルムービーを見る権利はないというわけ。まずは頑張って、達成率80%を目指そう！

ロード時の注意点

スペシャルムービーを見るためには、エンディング達成率が80%を超えたデータが必要。該当するデータのあるメモリーカードに、このデータをダウンロードすれば、スペシャルムービーを見ることができるようになるのだ。

©1998 Sony Computer Entertainment Inc. Produced by SUGER&Rockets Inc. All rights reserved.

▼コンプリート　▼収録データ数：1　▼使用ブロック数：1

仮面ライダー

対戦ACT
'98年10月1日／¥5,800
バンダイ

[全隠し要素が出現済みのデータ]

往年のファンを歓喜させた対戦ACT『仮面ライダー』の、隠し要素がすべてオープンになっているデータを収録！　隠しキャラでのプレイはもちろん、隠しオプションでゲームの設定を自由に変えて楽しめるのだ。隠しオプションは、オプション項目の中にそれぞれ用意されているぞ。隠しキャラの出現方法は、下を参照して欲しい

▲今回収録のセーブデータを使えば、すべての隠しオプションが選択可能。なお、同時に複数の効果をONにすることもできる

隠しキャラ出現方法

あるデジタルカードをゲットすれば、隠しキャラが使えるようになるのだが、収録セーブデータを使えば、すべてのデジタルカードを持っているので、当然隠しキャラはオープンに。キャラ選択画面で、✚キーの上か下を押しながら、キャラを決定すると、選んだキャラの変身前や、戦闘員を使うことができる。さらに2号ライダーは、✚キーの上（下）と、L1を入れながらキャラを決定すれば、帽子をかぶった一文字隼人が使える。一文字隼人だけは、ナゼか2種類のグラフィックがあるのだ！

隠しオプション効果一覧

狂喜！ 怒濤の連続技	すべての攻撃技が連続技としてつながるようになるオプション。タイミングよくボタンを押していれば、敵の体力がなくなるまで反撃されることなく倒せるぞ
奇怪！ 骨抜きの刑	このオプションを有効にすると、キャラがクニャクニャと波打つようになるのだ。ただし、見た目が変わるだけで、当たり判定や間合いはそのまま。
乱戦！ 回転舞台	対戦中のカメラアングルが、キャラを中心にグルグルと回り始めるモードになる。テレビのようなアングルでカッコいいのだが、コマンド入力が難しくなる。
特製！ 膨張仮面	体力ゲージの表示が消え、ダメージを受けるたびにキャラの顔が膨らんでいくという爆笑モード。いつ1本取られてしまうかわからない緊張感も味わえる。
爆裂！ 無限花火	攻撃を当てたり、受けたりするとハデな花火のエフェクトが出るようになる。見た目のカッコよさを重視する人向けのモードだ。
危険！ 魔の反重力帯	重力を「軽い」、「標準」、「重い」の3段階に変更できるモード。軽くすると、ものすごいジャンプができ、重くすれば技を当てても相手が浮かなくなるのだ
驚異！ 時空大改造計画	キャラのスピードを「遅い」、「普通」、「速い」の3段階に設定できるモード。技を出すタイミングが変わるので、別のゲームのようなプレイ感覚を味わえるぞ。
仰天！ 伸縮怪実験	キャラの大きさを5段階に調節できるモード。「3」が通常の大きさで、数字が大きくなるとキャラは小さく、数字が小さくなるとキャラは大きくなる。

▼クリアデータ　▼収録データ数：1　▼使用ブロック数：1

御神楽少女探偵団

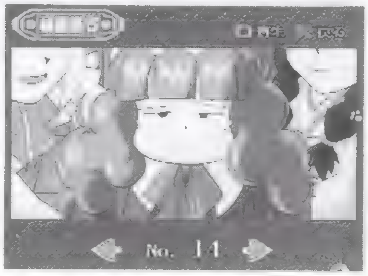
AVG
'98年9月17日／¥6,800
ヒューマン

[ムービーとミニゲームがすべて楽しめるデータ]

舞台は大正時代の東京。街を震撼させる数々の猟奇犯罪に敢然と挑み、それを解決していくのが目的のAVG『御神楽少女探偵団』。登場するキャラがほとんど女の子のため、一見するとギャルゲーのようだが、実は本格派ミステリー。相手の言動で不信な部分があったらボタンを押すという〝推理トリガーシステム〟を搭載しているので、ちゃんと捜査しないと事件を解決することができないのだ。今回の付録CD-ROMには、ゲームの完全クリアデータを収録。ゲーム中に見られるムービーをすべて見ることができ、ミニゲームもすべてプレイできるようになっているぞ。

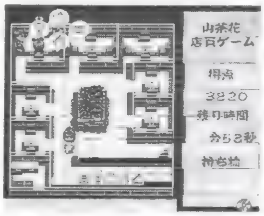
ロード時の注意点

今回収録のセーブデータを利用して、ムービーを見たいときはスペシャルDISCの「ムービーを見る」、ミニゲームをプレイしたいときはインターミッションDISCの「探偵の休日」を選択しよう。それぞれ、使うDISCが違うから、注意が必要だぞ。

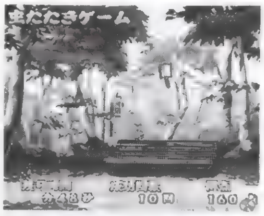

▲ゲーム中に流れるムービーの総時間は、実に30分以上！　収録セーブデータさえあれば、すべてのムービーをいつでも見られるのだ！

6つのミニゲームを紹介！

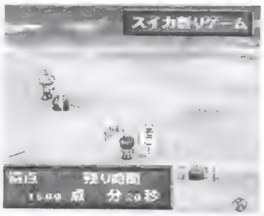
今回収録のセーブデータを使って、探偵の休日を始めよう。その後、それぞれ下で紹介する（　）内の場所に移動すれば、その場所に対応したミニゲームをプレイすることができるぞ。


◀山茶花店員ゲーム（緑風荘）：お客の注文通りの品物を運ぶのだ！

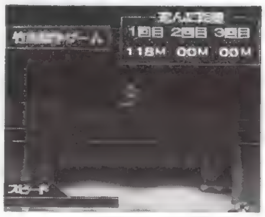
◀お化け屋敷ゲーム（見世物小屋）：仕掛けをうまく作動させ、お客を脅かそう。

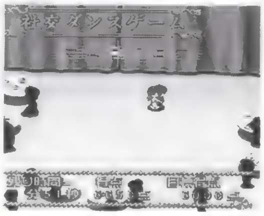


◀虫たたきゲーム（市川団十郎銅像前）：虫たたきを操作して、蚊を叩き落とせ。



◀スイカ割りゲーム（海）：目隠しをしたキャラに、スイカの方向を教えるのだ


◀竹馬競争ゲーム（日本館）：ボタン連打で速度を上げ、遠くまで移動しよう


◀社交ダンスゲーム（久御山子爵邸）：譜面どおりにボタンを押して踊ろう。

Ⓒ石森プロ・東映 ⒸBANDAI 1998 ⒸHUMAN 1998

▼クリアデータ ▼収録データ数：1 ▼使用ブロック数：1

爆走兄弟レッツ&ゴー!! エターナルウィングス

RCG
'98年7月30日／¥5,800
ジャレコ

[すべての隠しキャラが使えるデータ]

ミニ四駆をチューンして、ひたすら速く走ることを目指す少年たちの死闘を描いたアニメ「レッツ&ゴー」。このミニ四駆を扱ったアニメを、RCG化したのが『エターナルウィングス』だ。今回収録のデータを使えば、輝きながら時速300km/hで走るマシンや、アヤシイ格好をした人々が操る凶悪なマシンなどをすべて使えるようになる！　これで、機械都市だろうが、宇宙だろうが思いっきりアツイレースができるぞっ!!

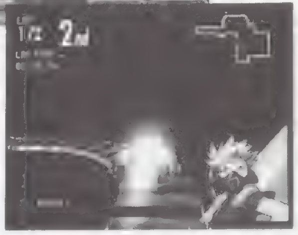
◀レースに勝つとポイントがもらえる。そのポイントを使ってマシンをチューニングしていくという、アツいミニ四駆レーサーたちの物語だ。

▶そこにコースがあれば、どんなところでもレース！　魅力的なキャラたちが、命をかけてレースを挑んでくる。背中は見せずに勝負だ!!

フリーバトルでアツイ戦い!

フリーバトルモードで新たなキャラを使えるようになるセーブデータを収録!!　ゲーム購入時には〝?〟だった場所に、クリアしないと使えないはずのキャラ5人が出現するのだ。彼らが持っているマシンはどれも速いものばかりなので、タイムアタックの記録更新に使ったり、友だちとの対戦に使ったりと用途はさまざま　ただチューニング次第では、速くも遅くもなるので、ある程度の知識は必要だぞ

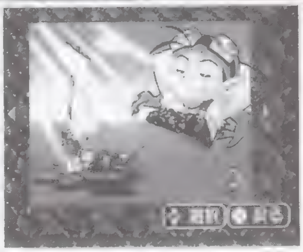
◀ゲーム中に登場したライバルたちを使って、レースができる!



▶新たに出現したマシンにも、必殺技はバッチリあるのだ

おまけモードも当然サポート

おまけモードでは、シナリオモードで一度見たムービーを、いつでも見ることができる。今回収録のセーブデータでは、これもすべてオープンになっているので、エンディングムービーだって好きなだけ見られるぞ！



◀ゲームのオープニングだけでなく、アニメのオープニングも見られる　ファン感涙!!

▼コンプリート ▼収録データ数：1 ▼使用ブロック数：1

COOL BOARDERS 3

SPG
'98年11月26日／¥5,800
ウェップシステム

[すべての隠しボードが使えるデータ]

冬といえばスノボ、スノボといえば『COOL BOARDERS 3』というくらい、冬のお茶の間を楽しませてくれるSPG。ただ速く滑るだけのゲームと違って、このゲームの趣旨はクールに滑ることだ。段差があればハデなトリックを決め、ジャマなボーダーがいればパンチで攻撃するというクールっぽさがカッコイイっ!!　ダウンヒルやスラローム、ハーフパイプといった競技も豊富で、スノボに行けなかった人や、できない人はこれで冬を越そう！　その場合は、今回の付録CD-ROMに収録しているデータを使ってほしい。隠しキャラ&隠しボードがすべて選択可能になるので、よりいっそうトリックに磨きをかけられるようになるはずだ。しかし、実際にやったら骨折するような滑走は、ゲームだけにしておこう。

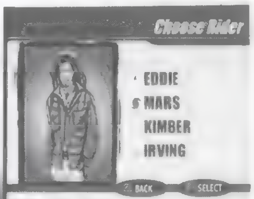
▲ふだんできないようなトリックを決めてギャラリー（いるのか？）を魅了せよ。

ロード時の注意点

隠しキャラ&隠しボードを使うには、まずトーナメントモードを選択し、そこでセーブデータをロードする。そして、トーナメントモードをキャンセルしてメニュー選択画面に戻れば OK。これで、他のモードでも使用可能になっているぞ。

隠しキャラは全部で8人!

新たに使えるようになるキャラは全部で8人。最初から使えるキャラを含めると総勢21人となる。キャラにはそれぞれ得手不得手があるので、プレイする競技によって使い分けが必要。隠しキャラは能力が極端なので、あるコース専用、というような感じになるかも。



◀▲クールな8人が追加　どれを使おうか迷ったら、いっそウェアで決めてみよう　スノボは形から!?

12種類の隠しボードで思い通りのトリックを決めろ!

追加されるボードは12種類。フリーライド、フリースタイルが5種類ずつ、アルペンが2種類というラインナップだ。キャラ同様、プレイする競技ごとに合わせた特性のボードを使うのがベスト。得点にこだわらない人は、デザインで選んでも構わないぞ。

▼プレイする競技と、キャラ、ボードの特性と、ハイスコアを出すための要素はたくさんある

▲同じフリーライド用のボードでも、スペックが違う。実際に乗ってみて、自分に合ったのを探そう

Ⓒこしたてつひろ・小学館・テレビ東京 Ⓒタミヤ Ⓒ1998 JALECO LTD. Cool Boarders, 989 Studios and the 989 logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. Designed and deveroped by Idol Minds, LLC. Published by UEP Systems, Inc. under licence from 989 Studios. Ⓒ1998 Sony Computer Entertainment America Inc.

▼コンプリート ▼収録データ数：1 ▼使用ブロック数：1

だんじょん商店会 ～伝説の剣はじめました～

RPG
'98年10月29日／¥5,800
講談社

[8つのレアアイテムを所有しているデータ]

RPGには必ずといっていいほどあるお店。彼らはいったいどこから品物を仕入れてくるのか？ 誰もが感じるその疑問に答えてくれるのがこの『だんじょん商店会』だ。主人公は道具屋を経営するため、品物を売ったり買い取ったりしつつ、ときには自らダンジョンにもぐり調達もする。今回は、そんな道具屋さんを助けるセーブデータを収録したぞ。

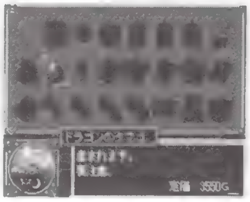
▲お店を開いていると、いろいろなお客さんがくる。お得意様になってくれるのはいつの日か

ロード時の注意点

今回のデータは、自分のプレイしたデータにトレードして使うことをオススメするぞ。その手順は、まず、『だんじょん商店会』のデータの入っていないMCに、今回収録のセーブデータをダウンロードし、そのMCを1P側、自分のデータの入ったMCを2P側の差込口にセット。その後、ゲームを起ち上げて、タイトル画面でトレードを選択。あとは画面の指示に従えばOK。なおこの場合、一度にトレードできるのは1つのアイテムだけなので、欲しいアイテムの数だけ同じ操作を繰り返そう。

収録したアイテムはこの8つ！

最初から持っているアイテムは下の8種類。お店に並べて売れば一気に大金持ちになれるし、魔女の大鍋もその分は埋まっているので、鍋をすべて埋めるのも、多少はラクになるが……。最初は売ってみる？



◀なかなか入手できないので売るかどうか迷う

◆ドラゴンのタマゴ

クエストが進行中でない状態でこの卵を持って、裏庭に行こう。すると、卵がかえってドラゴングループとパーティを組むことができるようになるぞ。ただしダンジョンの15Fでハルカに会っておく必要がある。

◆縁結びのおまもり

このお守りをパーティ内で2人以上の人が装備し、戦闘時に「戦う」を選択すると、通常では発生しない特殊攻撃が出るようになる。ただし、発動させるためには一定量以上のMPが必要となるぞ。

◆かたほうの手袋／もう片方の手袋

これを両方装備すると、そのキャラのレベルが5UPする。ただし、手袋を装備すると武器が装備できなくなってしまう上、片方だけでは装備効果も得られないのだ。

◆折れた剣／こわれたオノ／折れた棒／ボロボロの服

それぞれ、装備している剣、斧、ヤリ、服が戦闘時に壊れたときにできるアイテム。価値はないに等しい。

▼コンプリート ▼収録データ数：1 ▼使用ブロック数：4

ジオメトリーデュエル

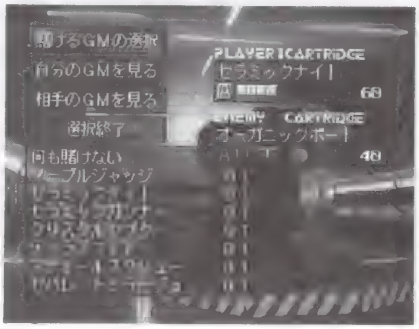
AVG
'98年10月29日／¥5,800
タカラ

[ほぼすべてのジオメトリクスを所有しているデータ]

ネットワークが張り巡らされた未来世界では、若者たちはあるゲームを夢中になってプレイした。〝ジオメトリーデュエル〟、ジオメトリクス（通称GM）と呼ばれる駒を戦わせるゲームだ。ある日主人公は伝説のGM〝精霊王〟の1体を手に入れたことにより大きな争いに巻き込まれていく……。

今回の付録CD-ROMには、ほぼすべてのGMを所有しているデータを収録。ゲーム開始直後から、強力なGMを使えるので、デュエルをしてGM集めをしなくてもいいのだ！

対戦モードや、GMギャラリーでその充実ぶりを味わってみよう。ただし、シナリオモードでは、主人公の名前が〝GM完全データ〟というものになってしまうので注意が必要。どうしても自分のもっていないGMが欲しいときは、トレーディングで交換してしまうという手もある。

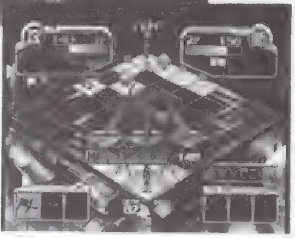


▲本来ならデュエリストたちと戦ってGMを集めるのだが、今回のデータではほぼすべてそろっている

これらのジオメトリクスを上手く使おう！

いくらほぼすべてのGMを所有しているからといっても、ただ強力なGMを出せば勝てるというわけでもない。GMは召喚コスト、相性があるので、それらをバランスよく組み合わせてデッキを構成しなければダメだ。今回収録のセーブデータでは、真精霊王という強力なGMを使えるので、忘れずにデッキに組み込もう。なお、4体の精霊王と神童のGMだけは所持していないので覚えておこう。

◀こんなにたくさんのGMがあるので、強力なデッキを作れるぞ



▶友だちとデュエルするときに使うと、強力すぎて嫌われるかも!?

GMギャラリー、キャラプロフィールにも注目！

GMギャラリーでは、総勢194体ものGMのスペックを見ることができる。キャラプロフィールでは、ゲームに登場した人物のプライベートな一面を知ることができるのだ。どちらも一度は見ておいた方がいいぞ！

◀登場人物たちが赤裸々な秘密を教えてくれる。どこが赤裸々なのかは自分の目で!!

 ©1998 藤浪智之／佐々木亮 ©1998 講談社／キノトローブ ©TAKARA CO.,LTD. 1998

▼コンプリート　▼収録データ数：1　▼使用ブロック数：2

アフレイドギア

SLG
'98年10月29日／¥5,800
アスミック・エース エンタテインメント

[すべてのアイテムが登場済みで3000万G所有しているデータ]

“メック”と呼ばれる人型兵器を戦わせるメックバトル。そのメックバトルの大会すべてに優勝することが『アフレイドギア』の目標。メックはパーツを組み合わせて、自分だけのカスタマイズが可能。今号に収録したセーブデータを使えば、すべてのパーツが登場済み、所持金が3000万Gの状態からはじまるので、思い通りのメックが作れるはずだ。強力なメックを組み立てておけば、バトルでの指示がいらないくらいラクに大会制覇できるぞ。もちろんカッコよさにこだわったメックを作るのもOKだ。

▲◀最初からお金をたくさん持っているので、賞金を稼いでいた日々ともオサラバできるぞ！

タイプ別チューニングのポイント

メックを作るときは、まずどのようなタイプにするかが問題。方針としては、頑丈なパーツを装備してひたすら接近戦を挑む格闘系か、それとも遠距離から砲撃する射撃タイプの2種類に分類される。どちらも極めれば強力なので、自分の好みで決めよう。

格闘系メック

デカイ剣や斧を振り回して戦う一撃必殺タイプ。射程距離がものすごく短いので、相手に近づかなければならない。近づく際に砲撃を喰らう可能性があるので、頑丈なボディを選ぼう。相手が同様に格闘系でもボディが頑丈なら力押しで勝てるぞ。ただその場合、重量が重くなりがちなので、オーバーヒートには注意。

▶いかに間合いに入り込むかが重要。斬ったときの爽快感がたまらない！

射撃系メック

遠距離射撃でジワジワと相手の装甲を削る、シブイ戦いが好みの人向け。相手はドンドン接近してくるので、それ以上のスピードで遠ざかる必要がある。重量をできるだけ軽めにしたいので、余分な武器は装備しないこと。こちらも移動しまくるので、オーバーヒートに注意。ジェネレーターのチューニングを忘れずに。

▶時間切れで勝つことも多々ある。CPU相手なら少々汚い戦法でもOK!?

▼最強データ　▼収録データ数：1　▼使用ブロック数：1

DRAGON SEEDS ～最終進化形態～

SLG
'98年8月6日／¥5,800
ジャレコ

[ナチュラ種　超竜を所有しているデータ]

惑星の温暖化により溶けた氷の下から発見された生物、ドラゴン。クローン技術により復活するが、生殖機能を持たず、毎回違った形態に進化する。そんなドラゴンを使ったバトルトーナメントが開催されるようになった。プレイヤーはこのドラゴンを育成して、トーナメントを制覇するため戦うのだ。今回収録のセーブデータを使えば、より強力なドラゴンに育つぞ!!

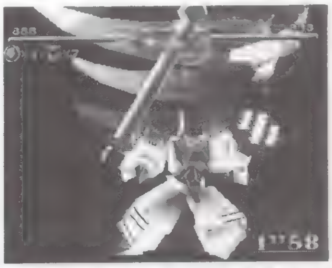
▲再生した種と言霊によって、まったく違う強さになるドラゴン。立派に育ててトーナメントに出場しよう！

ロード時の注意点

今回収録のセーブデータではキャラの名前を変更できない。いまいち感情移入ができない、という人もいることだろう。そんなときは、自分でプレイしたセーブデータに、ジャレ皇をトレードしてしまうのがオススメ。この際、ジャレ皇に5000Gをつけて渡せば、自分のデータでもお金持ちになることができるのだ。もちろんトレードなので、自分で育てたドラゴンが1匹必要。クローンラボで適当に再生させておこう。あとはリッチな気分を味わいつつ、トーナメントを制覇するだけ！

これが超竜ジャレ皇だっ!!

すべてのドラゴンの頂点に立つもの、それが超竜ジャレ皇だ。今回収録したセーブデータは、このジャレ皇を持っているものだ。データをロードしたら、バイオセンターに行って解凍しよう。そして、ステータスを見てビックリせよっ!!　ドラゴン、というよりは人型、剣と盾を装備している点にも注目。ただし、コイツは野生のドラゴンなので、トーナメントには出場できない。さらに、強すぎるためか他のトレーナーが試合を受けてくれないのでお金も稼げない。VSモードで、自分が育てたドラゴンの強さを確かめたり、友だちをいじめたりするのがオススメだ。



▲盾にはジャレコのロゴが……。まさしく、ジャレコづくしのキャラなのだ（笑）。

最初から5000G持っている点も見逃せない！

今回収録のセーブデータは、最初から5000G持っている状態。左の注意点にある方法を使えば、お金も移動できるので、新たにクローン再生をしてドラゴンを育てるのにも不自由しない。お金を気にせずプレイできるのだ。

◀アイテム、トレーニングの費用を気にすることなく、強いドラゴンを育てられるぞ

©Asmik Ace Entertainment Inc.／Office Create ©1998 JALECO LTD.

電撃PS コロシアム 出張版

読者投稿 SaveDataClub セーブデータクラブ

投稿者自慢のステキなデータを大発表なのだ!

読者から送られてきたセーブデータを、全国のみんなに提供するコーナー、それがこの「投稿セーブデータクラブ」なのだ。今号でもさまざまなPSゲームを題材にしたデータがたくさん集まったので、それらをドーンとお届けすることにしよう。ぜひ、試してみてね!

投稿データの利用方法

1 希望のデータを呼び出す
容量に空きがあるメモリーカードをプレイステーション本体1P側の差し込み口にセットして、「DataBase」「SaveDate倉庫」「読者投稿」「セーブデータクラブ」の順に選択。利用したい作品を呼び出そう

2 対応ゲームを起ち上げる
目的のセーブデータを手順に従って呼び出したら、一度プレイステーション本体をリセットして、そのセーブデータに対応したゲームを立ち上げよう。セーブデータがゲーム中でバッチリ利用できるぞ

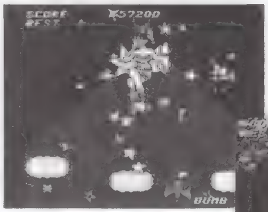
注意しよう

今回収録のセーブデータを呼び出すときには、そのゲームのデータがセーブされていないメモリーカードを使おう。なお、これらのデータを利用するときには、当然ながらデータに対応したソフトが必要だぞ。

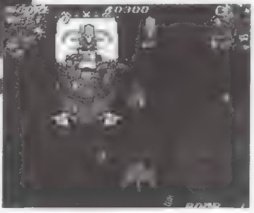
オリジナルSTG デザエモン プラス

アテナ/MC(15ブロック)
製作者/森山翼(熊本県)

個性的なキャラがワンサカ登場して、見ているだけで楽しくなってしまうSTG。クリスマスやお正月をテーマにデザインされた背景やキャラが次々と画面に現れるので、プレイしていると年末年始の楽しかったことがアレコレ頭に浮かんでくること請け合い。パワーアップアイテムがないなど(ショットの強化は、同じ種類の武器アイテムを連続して取ることで行う)、独自のSTGを作ろうとした試みも評価できる。ちなみに、このSTGの最初のステージは、バックストーリーなどの説明ステージになっている。ちょっと遊んでみただけで「地味すぎる作品」と思い込んでしまって、プレイを投げ出したりしないでね!



◀カワいいサンタのコスチュームに身をつつんだ、女の子のボスキャラ。キャラデザインにもセンスが感じられる

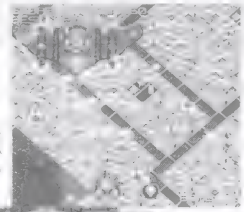


▶七福神がこれまた楽しい攻撃を仕掛けてくる。難易度は手頃なので、世界観を味わいながら気軽にプレイできるぞ

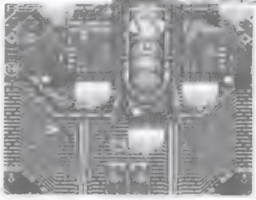
オリジナルSTG デザエモン プラス

アテナ/MC(15ブロック)
製作者/井上紘一(東京都)

数年前に、アテナ主催の「デザエモンプラス」コンテストに応募して、残念ながら予選落ちしてしまったという井上さん。そのときは応募した作品を自らの手で削除してしまったほど悔しかったそうだけど、コンテスト入賞作を見たことをきっかけに改めてSTGを作りたくなって、今作を完成させてくれたとのこと。そんな想いが込もっているだけあって、ネオンサインの美しい背景といい、空中戦をテーマにした対決シーンといい、見ところもいっぱいの1本に仕上がっているぞ。中でも、一番力を入れたのは音楽だそうで、オーケストラばりのオリジナル曲からも、このゲームに懸けた井上さんの情熱が伝わってくるぞ



▶ネオンサインをうまく表現している1面。とてもカッコいいのだ



◀敵攻撃もアイデアあふれるものが多く、STGファンがプレイしても十分に楽しめる

オリジナルSTGのプレイ方法

タイトル画面で「SAVE&LOAD」を選択し、メモリーカード内のデータをすべてロードする。ロードが終了したら、タイトル画面に戻って「ユーザープレイ」「ユーザー」の順にコマンドを選択すればOK。ちなみに、「デザエモン プラス」のオリジナルSTGデータは「デザエモンKids!」でも利用できるぞ。ただし参考まで書いておくと、「デザエモンKids!」のデータは「デザエモン プラス」で使えない。覚えておこう

オリジナルSTG デザエモンKids!

アテナ/MC(15ブロック)
製作者/真田和記(兵庫県)

ゲーム中に登場する敵キャラは、ちょっとトボけた感じのものが多いが、見た目とは裏腹にSTGとしては結構硬派に作られている。とくに4面はかなり難しめのバランスになっていて、STG初心者だとこの段階で挫折してしまうかも。最終の5面もなかなか見応えがあるので、できれば諦めずに頑張ってみよう。演出面でも注目できるポイントが多く、ゲーム開始前にデモシーンが挿入されてバックストーリーを語ってくれたり、2面で眼下を飛んでいく敵に半透明処理をすることで距離感を出すなど、工夫が随所に見受けられる。「デザエモンKids!」でただ今STG作成中の人には、いろいろと参考になるはずだ

▼カワいい顔つきの敵もたくさん登場するぞ

▲ボスキャラの攻撃もなかなか多彩。弾や閃光のハデさがゲームを一層盛りあげてくれている

オリジナルSTGのプレイ方法

まず最初に、タイトル画面でマスコットキャラの「ベロン」をクリックする。次に、「ロード」を選び、呼び出したいファイルを選択してから「はい」を選ぼう。データを呼び出し終わったら、Ⓧボタンを3回押して、再びタイトル画面へ戻る。続いて「はじまるよ」「遊ぼう」「ユーザーゲーム」の順にコマンドを選択すれば、オリジナルSTGのタイトル画面が表示されるはずだ。あとは思う存分、プレイしよう

音楽 DEPTH

SCEI/MC(1ブロック)

作曲/岸本哲哉(大阪府)	世界各国の流行曲をイメージしたものをはじめ、魅力的な音楽がいっぱいだ
作曲/梨瀬成&RUSS(東京都)	A面が梨瀬成さん、B面がRUSSという、2人合作の音楽データ
作曲/朴哲珠(大阪府)	何度もご登場いただいている朴さんの新作。今回も凝った音楽がそろっている
作曲/ブーモス(東京都)	「約2年間、ずっと消さずに残している思い出深い音楽です」とのこと
作曲/白羽優希(神奈川県)	試行錯誤しつつも、楽しく作った様子が伝わってくる音楽集

音楽の鑑賞方法

メモリーカードを差したままゲームを起ち上げれば、データは自動的にロードされる。ゲームがスタートしたら正面の渓谷を左折して、その先にある回転し続けるオブジェに体当たりすれば、音楽の鑑賞モードに入れるぞ。曲の変更はL1・L2ボタン。B面鑑賞時は「GROOVE EDITOR」のコマンドメニューでロードしてみよう。

リプレイ 海腹川背・旬

エクシング・エンタテイメント/MC(1ブロック)
プレイヤー/石原大輔(東京都)

本来はタイムアタックに不向きな、超難関フィールド42でのリプレイデータ。氷の地形(この地形にはルアーが掛からないのだ)を避けつつ、次々とルアーアクションを決めていく様は、すばらしいの一言。「スピードと動きの美しさを求めた」というこのリプレイは「海腹」ファン必見だ

リプレイの鑑賞方法

タイトル画面から「REPLAY」「さいせいする」の順にコマンドを選択。このセーブデータには、「F42-DPS」というファイル1つしか収録されていないので、あとはそれを選択すればOK。そうすれば、ここで紹介しているフィールド42のスーパーリプレイが鑑賞できるぞ。途中でリプレイを中断したい場合には、スタートボタンでポーズをかけてから、セレクトボタンを押そう

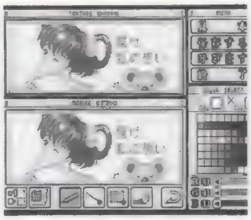
©1996 Athena ©1998 Athena ©1996 Sony Computer Entertainment Inc. ©XING 1997 ©HUMAN 1998

セーブデータクラブ はみ出し情報
D12、13でお届けした「RPGツクール3」のデータの遊び方について、フォローしておくぞ。オリジナルRPGは「RPGツクール3」モードの「ゲーム」の項目で遊べて、ただプレイするならパスワードは不要なのだ。パスワードが必要なのは、「エディット(データ作成を目的としたモード)」の場合だけなので確認を。なお、作者の意思を尊重し、DPSでは原則としてパスワード公開はしない方針なのでよろしく

ドット絵 爆走デコトラ伝説 ～男一匹夢街道～

ヒューマン／MC（3ブロック）
作者／SF：1773（長野県）

ときめきメモリアル」のキャラクター、館林見晴と殺人コアラをモデルにしたペイントデータ。「ときめきメモリアルプライベートコレクション」に収録されているイラストを参考に館林さんを描き、残りスペースに彼女と縁の深い殺人コアラを添えてみたとのこと。「最初はコアラを入れるべきかいろいろと考えましたが、いざ入れてみると意外とピッタリはまっているのではないかと思います」（作者談）



▲館林見晴さんが描かれた、ペイントツール。背景の淡い色もグッド

ドット絵 爆走デコトラ伝説 ～男一匹夢街道～

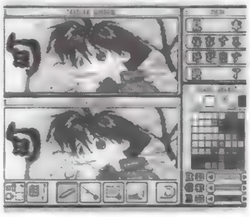
ヒューマン／MC（3ブロック）
作者／SF：1773（長野県）

右の「ときめきメモリアル」の館林見晴のペイントデータを描いてくれたSF：1773さんによる、藤崎詩織をモデルにしたペイントデータ。余談だけど、作者の「SF：1773」というペンネームは、彼が入会している詩織のファンクラブの会員番号に由来しているとのこと。それだけに「ときめきメモリアル」への思い入れは強いようで、これらの作品も楽しみながら作ってくれたとのことだ

ドット絵 爆走デコトラ伝説 ～男一匹夢街道～

ヒューマン／MC（3ブロック）
作者／小出真之介

今号にもリプレイデータを収録している、マニアックなACT「海腹川背・旬」。こちらはその主人公でもある、海腹川背をモデルにしたペイントデータだ。「デコトラ伝説」のペイントデータは横長なだけに、キャラの横に何かアクセントを加えたものが多いが、「旬」の文字をデザインするというのは何とも個性的だ。丁寧に描いてくれた背景の桜も、キャラクターをより引き立てる効果を生んでいる。



▲海腹川背をモデルにしたという、珍しいペイントデータ。

ドット絵 爆走デコトラ伝説 ～男一匹夢街道～

ヒューマン／MC（3ブロック）
作者／SF：1773（長野県）

こちらも、SF：1773さんによる「ときめきメモリアル」のペイントデータ。古式ゆかりがモデルになっているSF：1773さんは作品に個性を出す手法としてキャッチコピーを重視しているそうで、この作品では「ゆっくりと、参りましょう」というフレーズを古式さんの横に並べている　こういったコダワリの感じられる作品も、「投稿セーブデータクラブ」では大歓迎だ

データ利用方法

キミのプレイ経過データに、投稿ペイントデータを転送する手順は次の通り。まず目当ての投稿ペイントデータをコピーしたメモリーカードを1P側の差し込み口に、キミのプレイ経過データがセーブしてあるメモリーカードを2P側の差し込み口にセットする。続いて「デコトラ伝説」を起ち上げて、「環境設定」「オリジナルペイントを作成する」「呼び出す」「はい」「スロット1」「はい」の順にコマンド選択してゲーム上に投稿ペイントデータを呼び出す。続いて「保存する」「はい」「スロット2」「はい」の順に選択（ただし、こうするとキミのプレイ経過データにすでに書き込まれていたペイントデータは消えてしまうので注意）。あとはキミのプレイ経過データをロードし、「全国制覇」の「ショップ」で、荷台の任意の場所に「エディット」をペイントしてもらおう。これでイカすトラックの完成だ！

特別募集 1 『ジャスティス学園』"打倒DPS学園"プロジェクト

●現在のトップは 滝元　裕さん（茨城県）

◀Dでは、さらなる強者の挑戦を待っているぞ。

募集したキャラ同士での対戦の結果、小椋信夫さん（兵庫県）の「ダン」がチャンピオンへの挑戦権を取得！　そして、チャンピオンを決定する闘いの幕が切って落とされた　両者ともにかなりの実力者で、一瞬のスキを突いての攻撃"特殊移動"の使い方が勝利へのカギとなった激戦の末、滝元裕さん（茨城県）の「ウズラ」の勝利!!　なお、惜しくも敗れてしまった小椋さんには記念品を贈呈するぞ

●競技ルールと参加資格

まずはD12とD13の「読者投稿」に収録されている「ジャスティス学園」の投稿用データを呼び出し、特定のリーグ内のどのキャラにも負けない強いキャラを作ろう　この試練を乗り越えられたキャラを育てられたら、ぜひこの企画に参戦させてほしい（投稿用データと対戦しなくても参加はできます）。なお、第3回の締め切りは2月10日消印有効だ。

●発表方法と賞品

まず、届けられたキャラ同士で対戦させて、勝者を決定　その勝者をチャレンジャーとし、チャンピオンと対戦させて真の王者を決定する　そして、チャンピオンの座を見事3回守り抜いた人は、真の王者と認め、そのデータをDに収録！　さらにアツい賞品をプレゼントするぞ!!　なお、対戦はリーグ戦でキャラの操作はCOMが担当する形式で進めます

参戦するには……

参戦を希望する強者は、自慢のキャラをセーブしたSCEI純正のメモリーカード、返送用封筒（詳しくは下の募集要項を参照）、「住所」「氏名」「電話番号」を明記した紙、とロード指定書の以上の4点を封筒に入れて、下のあて先まで送ろう。

挑戦の受け付けは

〒101-8305　（株）メディアワークス
電撃プレイステーションD編集部
「打倒DPS学園」係

特別募集 2 ZEUS DPS-Dカップ開催！

「カルネージハート」シリーズの最新作「ZEUS」の最強チームを決める戦いが今始まる。発売元のアートディンクの全面協力を得て、電撃PS-Dが展開するのがこの"ZEUS DPS-Dカップ"だ。細かなルールは一切なし。キミが最強と信じる、3機構成でのチームを、右の参加の方法を参考に応募しよう

次号D15（2月15日発売）で、まず、キミたちの機体の前に立ちふさがる電撃PS-Dオリジナルの予選用マシーン（これに勝たないと、本選には出場できない）のスペックを公開！　加えてアートディンク開発陣による、機体&チーム編成講座も併せて掲載!!　なお、成績優秀者の機体&チームはアートディンク開発陣のチェックに加えて、データのDへの収録も決定済みただし、収録時期などのスケジュールについては、次号を見てね

さあ参加してみよう！

●応募要項……メモリーカードに、3機1チームの機体データを収録。そのメモリーカードと、返信用の封筒、ロード指定書、データ内容のレポートの計4点（下の作品投稿4セットと同じもの）を、下のあて先まで送ってください。
●締め切り……2月14日（土曜日）※消印有効
●賞品…………上位入賞8名に豪華賞品進呈。そのほか応募者の中から抽選にて若干名に「カルネージ」グッズを進呈

あて先
〒101-8305　（株）メディアワークス
電撃プレイステーションD編集部
「『ZEUS』DPS-Dカップ」係まで

キミの作ったステキなデータも 募集中!!

このコーナーでは、読者のみんなが作ってくれたセーブデータを随時募集中。データ投稿者は"作品投稿の4点セット"を1つの封筒に入れて、下のあて先まで送ってね。

お願い
1人でたくさんのデータを送りたい場合には、できるだけ別々の封筒に分けて、1通の封筒で1つのデータという形をとるようにしよう。円滑な確認作業を進めるためにも、協力をよろしく！

右の4点セットを1つの封筒に入れて下のあて先まで！

〒101-8305　（株）メディアワークス
電撃プレイステーションD編集部「読者投稿セーブデータクラブ」係

採用者にはステキな記念品をプレゼント!!

作品投稿の4点セット

お目当てデータはこの中へ！

投稿したいデータは、SCEI純正のメモリーカードにセーブしておこう。投稿作品に関係ない余分なデータは、できるだけ削除してもらえた方が確認作業もしやすくて助かるのでよろしくね。また、メモリーカードには、必ず自分の「氏名」もしっかり書いておくようにしよう

2.返送用の封筒
メモリーカードを返送時に使用

この「返送用の封筒」は、データをコピー後、メモリーカードをキミの手元に返送するときに使うぞ。封筒には必要分の切手（ケース入りのメモリーカード1枚で120円が基本。詳しくは郵便局の窓口で確認してみよう）を貼り、自分宛のあて名（郵便番号、住所、氏名）も忘れず書いておこう

データチェックの方法を教えて！

左とは別の紙に「ロードや作品閲覧のためのゲーム内での操作手順（データ確認をする担当者が素早くキミのデータを見ることができるのだ）」と、「見て欲しいのは、どの（何番目の）データか」という2点を明記しておこう。ごく簡単な説明だけでいいので、こちらもご協力をよろしく。

作品のプロフィールを教えて！

キミの「住所」「氏名」「電話番号」「必要なら6文字以内のペンネーム」と「作品の説明」を明記した紙は必ず同封するようにしよう。作品の説明では「絵のモデルは何か」とか、「便利なデータなら具体的にどう利用できるか」などを解説してね。作品に込めた気持ちなどを添えてくれてもいいぞ

セーブデータクラブ はみ出し情報

「R4」でのオリジナルステッカー（ガレージモードで作成可能）も大々的に募集しているぞ。ステキなステッカーを作った人は、ぜひこのコーナーにも送ってみよう！　ところで、マウスをプレイステーション本体2P側にセットすれば、「R4」のステッカーエディットの作業をマウスで行えることは知ってたかな？　ドット絵作りはマウスの方がずっとやりやすいので、ぜひ利用してみよう。

電撃PlayStation D14

リーダーズ・アンケート

キミの意見が未来のDPS-Dを作る！おまけに素敵なプレゼントも当たるぞ!!

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（67ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答え、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは2月14日（当日消印有効）です。

【１】今号で、よかった記事３つを下の一覧から選んでください。
①CD-ROMはじめて物語Vol.14 ②サガ フロンティアⅡ ③クラッシュ・バンディクー３～ブッとび！世界一周～ ④Sonata（ソナタ） ⑤封神領域エルツヴァーユ ⑥DEVICEREIGN ⑦ちっぽけラルフの大冒険 ⑧サイレントメビウス～幻影の堕天使～ ⑨イズ インターナル・セクション ⑩サイコメトラーEIJI ⑪TRICKY SLIDERS ⑫キャプテンブラスト ⑬CDの奴隷 ⑭新着セーブデータ ⑮読者投稿セーブデータクラブ ⑯読者プレゼント ⑰進め！海賊 ⑱電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ！ ⑲PocketStation解析講座 ⑳電撃D's information ㉑新作ソフトスケジュール ㉒DPS-DオリジナルCD-ROMレーベル

【２】今号で、つまらなかった記事１つを設問【１】の選択肢から選んで答えてください。

【３】今号のＣＤ－ＲＯＭの収録内容で、よかったもの３つを下の一覧から選んで答えてください。
㉓[体験版]クラッシュ・バンディクー３～ブッとび！世界一周～ ㉔[体験版]進め！海賊 ㉕[体験版]封神領域エルツヴァーユ ㉖[体験版]サイレントメビウス～幻影の堕天使～ ㉗[体験版]ちっぽけラルフの大冒険 ㉘[体験版]DEVICEREIGN ㉙[体験版]イズ インターナル・セクション ㉚[体験版]Sonata（ソナタ）デモ版 ㉛[ムービー]サガ フロンティアⅡ ㉜[ムービー]サイコメトラーEIJI ㉝[ムービー]キャプテンブラスト ㉞[ムービー]TRICKY SLIDERS ㉟[セーブデータ]新着データ ㊱[セーブデータ]メーカー提供データ ㊲[セーブデータ]読者投稿作品 ㊳[データベース]電撃PS扉絵データベース ㊴[DPS-D]DPS-D超難解クイズ ㊵[DPS-D]読者参加小説 ㊶[DPS-D]電球ゲーム ㊷[DPS-D]15パズル

【４】今号のＣＤ－ＲＯＭ収録内容で、つまらなかったもの１つを設問【３】の選択肢から選んで答えてください。

【５】今号の記事とＣＤ－ＲＯＭ収録内容の中で、何を読みたくて、またはプレイしたくてこの本を購入しましたか。設問【１】【３】の選択肢から１つを選んで答えてください。

【６】今号のＣＤ－ＲＯＭに収録の体験版をプレイ、またはムービーを見て、ソフトを購入したいと思ったものを設問【３】の選択肢から選んでください（複数回答可）。

【７】電撃プレイステーションＤを何で知りましたか。
①ＴＶのＣＦを見て ②電撃プレイステーションを見て ③他の電撃姉妹誌の広告を見て ④知人の紹介 ⑤書店で見て ⑥店頭ポスターを見て ⑦その他（具体的に書いてください）

【８】今号の表紙についてどう思いますか。
①最高 ②よい ③普通 ④よくない ⑤最悪

【９】今号の価格についてどう思いますか。
①すごく高い ②高い ③普通 ④安い ⑤すごく安い

【10】今後ＣＤ－ＲＯＭに体験版を収録して欲しいタイトルを、P.78、79のスケジュールから選んでその番号を３つまで答えてください。

【11】体験版としてプレイしてみたいジャンルを下から１つ選んで答えてください。
①アクション ②対戦格闘アクション ③シューティング ④シミュレーション ⑤ロールプレイング ⑥アクション・ロールプレイング ⑦シミュレーション・ロールプレイング ⑧レースゲーム ⑨パズル ⑩スポーツ ⑪アドベンチャー ⑫テーブル ⑬その他

【12】電撃プレイステーションＤの購入状況を次から選んで答えてください。
①すべて買っている ②初めて買った ③気になるタイトルが収録されているときだけ買っている

【13】今後、電撃プレイステーションＤに望むことを下から１つ選んでください。
①[CD-ROM]体験版の数を増やす ②[CD-ROM]体験版のプレイ時間を増やす ③[CD-ROM]ムービーの数を増やす ④[CD-ROM]オリジナル企画を増やす ⑤[誌面]オリジナル企画を増やす ⑥[誌面]オリジナル企画を増やす ⑦[CD-ROM]その他（具体的に書いてください） ⑧[誌面]その他（具体的に書いてください）

【14】購入してプレイしたいと思っているタイトルをP.78、79のスケジュールから選んで３つまで答えてください。

【15】所有しているプレイステーションのソフトの本数を数字で答えてください。

【16】昨年１年間で、ゲームソフトを何本くらい購入しましたか。数字で答えてください（他機種のソフトも含む）。

【17】定期的に購読しているゲーム雑誌があれば、その番号を書いてください（複数回答可）。
①電撃プレイステーション ②ファミ通 ③ファミ通PS ④プレイステーションマガジン ⑤HYPERプレイステーション ⑥THEプレイステーション ⑦HYPERプレイステーションRemix ⑧ファミ通wave ⑨その他

【18】普段ゲームショップで、ゲーム以外のものを何か購入しますか。
①攻略本 ②ゲーム雑誌 ③トレーディングカード（カードゲーム含む） ④キーチェーンゲームなど ⑤キャラクターグッズなど ⑥その他（具体的に書いてください）

【19】電撃プレイステーションＤをどんなところで購入できると便利だと思いますか。
①ゲームショップ ②コンビニエンスストア ③スーパーマーケット ④駅売店 ⑤その他（具体的に書いてください）

【20】PocketStationを購入しますか
①発売されたらすぐ購入する ②欲しい対応ソフトが出てから購入する ③しばらく様子を見て考える ④購入するつもりはない

【21】PocketStation対応ソフトで、特に注目しているものはありますか。P.76、78、79を参照して、ゲームのタイトルで答えてください。

【22】PocketStation対応ゲームの内容では、どんなものに期待していますか。
①ミニゲーム集 ②PS本体に対応した育成や経験値稼ぎなど ③PS本体に対応したアイテム集めなど ④PocketStation同士でのデータなどの交換

【23】電撃プレイステーションＤへの意見や感想があれば、書いてください。

DPS-D12(Vol.90) プレゼント当選者

■ＰＳソフト「エリーのアトリエ」
須藤裕子（大阪府） 濱村圭治（島根県） 鈴木貴子（茨城県）

■ＰＳソフト「武戯」
川畑仁（東京都） 桑久保信二（茨城県） 柴田祐紀（愛知県）

■ＰＳソフト「火星物語」
矢萩末積（神奈川県） 岡達樹（石川県） 小田島淳（宮城県）

■ＰＳソフト「Blaze&Blade BUSTERS」
荻野隆行（神奈川県） 菅良太（大阪府） 野田枝里（山梨県）

■ＰＳソフト「Juggernaut～戦慄の扉～」
武田弘之（埼玉県） 古屋朗子（神奈川県） 佐々木孝幸（東京都）

■ＰＳソフト「ひみつ戦隊メタモルＶデラックス」
鈴木秀明（静岡県） 星野晶寛（千葉県） 大原康（宮城県）

■「封神領域エルツヴァーユ」テレホンカード
坂井顕（富山県） 望月篤（埼玉県） 奥原大輔（千葉県）

■「封神領域エルツヴァーユ」ピンズ
井崎裕太（兵庫県） 新井和幸（埼玉県） 石丸雄一郎（京都府） 鈴木邦仁（静岡県） 御園知直（茨城県） 高塚昭人（高知県） 米徳幸（長崎県） 盛武史（鹿児島県） 矢田部香苗（新潟県） 浜崎慎（福島県）

■「みつめてナイトＲ」＆「幻想水滸伝Ⅱ」クリアファイル
阿部紀仁（宮城県） 伊藤江里（福井県） 黒川晃弘（埼玉県）

■「フェイバリットディア」テレホンカード
堤和朗（鳥取県） 桐野えみ子（宮城県） 田崎慎二（佐賀県）

■「トゥルー・ラブストーリー」ジグソーパズル
黒木真（宮崎県） 高木篤法（秋田県） 谷川良彦（兵庫県）

■「悠久幻想曲」Ｔシャツ２枚セット
高田拓弥（富山県） 木下尚美（群馬県） 片瀬淳一（山口県）

■「Ｓｏｎａｔａ（ソナタ）」プロフィールディスク
関口利光（茨城県） 門田悠（広島県） 宮崎健一（大阪府）

■「Ｓｏｎａｔａ（ソナタ）」トレカ１箱
小笠原大輔（福岡県） 後山修之（大阪府） 阿部智和（宮城県）

■Ｄ12表紙娘テレカ
能瀬早苗（兵庫県） 小野弘（茨城県） 長藤俊輔（徳島県） 福田賢一（鳥取県） 増田文洋（静岡県） 溝上由鶴（埼玉県） 八木暢孝（神奈川県） 八幡弘憲（北海道） 昆響祐（神奈川県） 尾藤敏行（東京都） 湊幹博（岩手県） 古谷和也（大阪府） 中寺淳一（東京都） 大西泰明（滋賀県） 吉田耕一（千葉県） 渡辺祐孝（千葉県） 乙幡亮吉（東京都） 小林英樹（埼玉県） 野友子（長崎県） 田中沙織（愛媛県）・大垣勇（茨城県） 室秀之（広島県） 中村正利（東京都） 中山栄子（愛知県） 津志田雅彦（宮城県） 田中友和（京都府） 遠山陽介（埼玉県） 空野明雄（大阪府） 松野直樹（福岡県） 地挽良一（千葉県） 小林正幸（埼玉県） 団上一幸（愛媛県） 市川雅貴（静岡県） 剣持誠（埼玉県） 関口仁（埼玉県） 笹間康明（鳥取県） 小室卓也（茨城県） 吉田芝救（神奈川県） 森田有野（埼玉県） 森下孝志（長崎県） 芳賀徹（茨城県） 吉田亘孝（青森県） 安田知博（埼玉県） 牧田明子（静岡県） 温井崇友（大阪府） 中白保竹志（沖縄県） 三橋政雄（大阪府） 桜庭友明（青森県） 小穴晋平（長野県） 古矢俊明（群馬県）

ほか50名

VOL.96

貴重なアイテムをキミにプレゼント!

電撃プレイステーションD14 読者プレゼント

◆ナムコプレゼント

新年ということでナムコさんご提供による、キミへのお年玉はこれだ!!

1『R4-RIDGE RACER TYPE4』製品版ソフト+ジョグコン

3名

◀▼「レイジレーサー」シリーズを作り出したナムコが贈る、究極のRCG「R4～」! そして、車の挙動をリアルに感じることができる「ジョグコン」をセットで3名様にプレゼント! コーナーなどで感じられる、リアルな車の挙動を実際に体感してみよう。

2『R4-RIDGE RACER TYPE4』1999年カレンダー

▼コラージュ風にデザインされた、「R4」の貴重な非売品1999年アートカレンダー。サイズはタテ38センチ、ヨコ38センチ。

3名

3『みつめてナイトR大冒険編』1999年カレンダー

▶ヒロインが描かれた今年のカレンダー。サイズはタテ10センチ、ヨコ10センチ。(提供:コナミ)

10名

4『久遠の絆』ポストカードセット

3名

◀人気のサウンドノベル「久遠の絆」。ポストカードを6枚セットでプレゼント。(提供:フォグ)

◆コナミプレゼント

年始早々いいことばかり! コナミさんから最新ソフト&グッズをキミにプレゼント!!

5『Dance!Dance!Dance!』製品版ソフト

5名

◀音楽に合わせてダンスを踊ろう。

6『Jリーグ実況ウイニングイレブン'98-'99』製品版ソフト

5名

▶白熱するJリーグサッカーを楽しもう。

7『ACTUA ICE HOCKEY』製品版ソフト

5名

◀臨場感あふれるアイスホッケーが楽しめるSPG。

8『ハードエッジ』ポスター

5名

▲ゲームの雰囲気がバッチリ表現されている、サイバー感あふれた「ハードエッジ」のポスター。(提供:サンソフト)

★★★『星の丘学園物語 学園祭』★★★

9 ラジオドラマCD Vol.2

▼ゲーム本編ではわからない、彼女たちの魅力を知ることができるドラマCD。

3名

10 スペシャルボーカルアルバム

3名

▲女の子の声を担当した声優さんの歌声は必聴!!

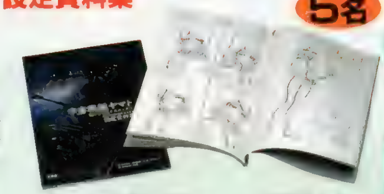
11 オリジナルサウンドトラック&ボイスコレクション

3名

◀音楽&ボイスを収録。「学園祭」の魅力が凝縮されたCD。

12『宇宙戦艦ヤマト 遙かなるイスカンダル』設定資料集

5名

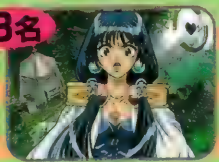


▲戦略SLG「宇宙戦艦ヤマト」に登場するキャラクターやメカなどの、細かな設定を見ることができる非売品設定資料集。(提供:バンダイ)

ソフトプレゼント!

13『Sonata(ソナタ)』

3名



◀3つの世界で物語が展開する3D・RPG。(提供:T&Eソフト)

14『TRICKY SLIDERS』

3名

◀演出にこだわったカプコン初のスノボゲーム。(提供:カプコン)

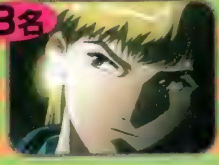
15『DEVICEREIGN』

3名

◀現代の東京が舞台のSLG。さらわれたヒロインを救え。

16『サイコメトラーEIJI』

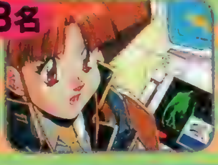
3名



◀連続殺人事件を解決するサイコホラーAVG。(提供:講談社)

17『サイレントメビウス～幻影の堕天使～』

3名



◀人気コミックが原作のRPG。(提供:バンダイビジュアル)

応募のきまり

キミのほしいプレゼントが決まったら、66ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はD16で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に一切関係ありません。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフト発売時期の関係上、商品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。

おそれいりますか
50円分の切手を
はってください

郵 便 は が き

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
電撃PlayStation D14 プレゼント係

キリトリ線

〒	ー	ここにはなにも書かないでください→
住所	都道府県	
		TEL（　　）
氏名	ふりがな 男・女	生年月日　年（西暦）　月　日
職業		1小学3年以下 2小4 3小5 4小6 5中1 6中2 7中3 8高1 9高2 10高3 11短大・専門学校生 12大学生・大学院生 13予備校生・浪人 14会社員 15主婦 16アルバイター 17無職 18その他

P67でほしい賞品の番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】 その他

【8】

【9】

【10】

【11】

【12】

【13】 その他

【14】

【15】 本

【16】 本

【17】

【18】 その他

【19】 その他

【20】

【21】

【22】

【23】

キリトリ線

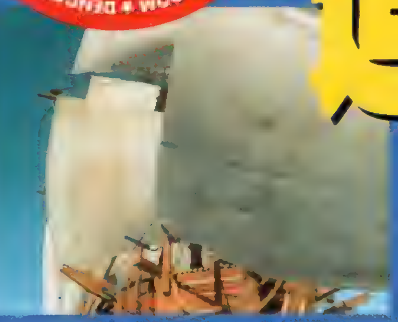
体験版

DENGEKI PlayStation D CD-ROM

隠れた良質ゲームをDPS-Dがチェック!!

進め！海賊

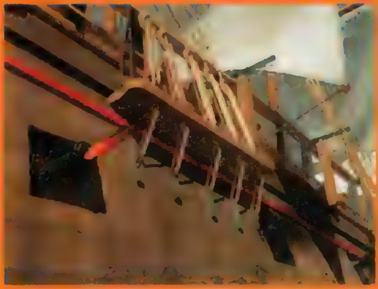
SLG
発売中
▶¥5,800
▶アートディンク
▶MC（3ブロック）、PS（3ブロック）



手に汗握る海戦シーンと壮大なストーリーが話題を呼ぶ秀作『進め！海賊』。その魅力を攻略とともにお届け！

解説者　電撃PS-D編集・馬主

一応本業は編集者となっている妙なヤツ。3頭の馬の権利を持っているらしい……1／400ずつ……。
「やっぱりゲームはノリだね。パッと入っていけるかどうか。でも、〇〇××△△はまたブービーかよ……」



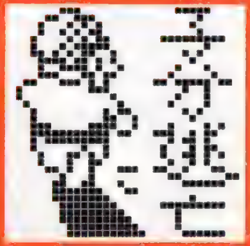
『アンク オブ マイト』を探し求める海賊たちの物語

リアルタイムの緊張感を盛り込んだ白熱の海戦と、重厚かつ壮大なストーリーでユーザーを魅了する新感覚の海洋冒険活劇「進め！海賊」。発売以来、すでにその魅力を存分に堪能している方も多いことだろう。ここではこの作品の楽しさをさらに掘り下げるとともに、いまだ購入をためらっている方のために、体験版を通してその魅力の一端を紹介しよう。ソフトを持っている方もそうでない方も、これを読めば「海賊」の新たな魅力が発見できることは請け合い。伝説の秘宝・アンク オブ マイトを探し求めるために、いざ遙かなる冒険に出発!!

▲轟音とともに発射される大砲。船体から吹き出る黒煙。アクションゲーム感覚で行う海戦が最高に熱い!!

チェック！ ポケステを使って子分をきたえろ

ゲーム中では、酒場で飲み食いさせることでしか能力アップを図れない子分たち。しかしポケステを使えば、簡単に彼らの能力が伸ばせるのだ。方法は、まずアジトに戻ってメニューを開き、育成したい子分のデータをダウンロードするだけ。後は徹底的にトレーニングに励めば強力な子分たちのでき上がり。強力な子分たちがいれば、戦闘も楽勝間違いなし。ただし、子分たちはトレーニングをし過ぎると体力が減って逃亡したり……。具体的なコマンドと体力の関係は、P.70のシャチの穴体力変化表を見てね。



©1998 ARTDINK ALL RIGHTS RESERVED.

ゲームの流れ

港で情報収集
▼
定期航路を襲って財宝をゲット
▼
子分たちを「飲み食い」か「シャチの穴」でレベルアップ
▼
目標となる敵を倒す
▼
港で子分たちに「飲み食い」させる
▼
すべての目標を倒す
▼
次の章へ！

馬主が伝授『進め！海賊』完全攻略マニュアル

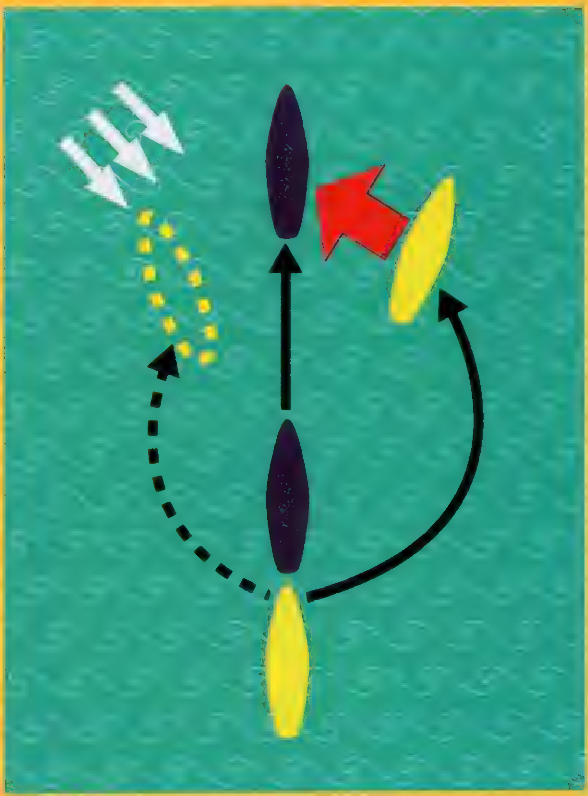
「進め！海賊」の戦闘シーンは、大きく分けて3つの部分から成り立っている。1つは帆船同士による海戦、2つ目は海戦の後の敵船に乗り込んでの白兵戦、3つ目はアジトでの陸上防衛戦だ。いずれの戦いでも何も考えずに戦ったのでは損害が大きくなり、なかなか勝利することは難しい。特に物語の序盤、貧弱な武装と耐久力しかないケッチ(船)で行う海戦は、非常に苦戦を強いられる。しかも、船の耐久度が0になった時点でゲームオーバーとなってしまうため、非常に慎重かつ高度な操船技術が要求されるのだ。

そこでここでは、すべての戦闘に勝ち残るための必勝法とデータを紹介しよう。これを読めば、常勝無敗の大海賊になれる……はず……。

海戦編　敵の後方から回り込むのが技!!

海戦における最も重要なポイントは、いかに敵艦の耐久度を減らしたうえでその後の白兵戦に持ち込むかということ。敵の艦船に大ダメージを与えて耐久度をゼロにしてから白兵戦に移ると、敵兵力が1／4になった状態から白兵戦が始められるぞ。この点を踏まえたうえで、戦闘を有利に導く最も有効な手段となるが、敵の背後を取りつつ隙を見て攻撃する一撃離脱戦法。右のイラストにあるように、敵の背後を取り、風下側(風については下のカコミ参照)から回り込んで攻撃するというもの。ちなみにイラスト中の白の矢印が風向き、紺色の船が敵の船、黄色の船が自分の船、黒い線が船の移動、赤矢印が攻撃を、それぞれ表します。ただし、このときに船のスピードに注意。自分の船の方が遅いとうまくいかないぞ。

▲序盤で敵の艦船と多少の性能差があっても、プレイヤーの操船技術で十分カバーできる。

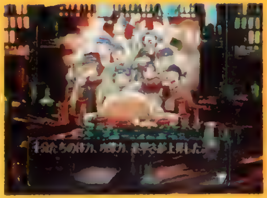


注　風向きにも注意

海戦シーンでは、画面右上に風向きとその強さを示すメーターが表示される。当然風上に向かえば船足は鈍り、風下に向かえば船足は速くなる。敵の後方から回り込むときは、右のイラストで黒の点線部のように風上側には回り込もうとしても、スピードが遅くなるためにうまくいかないので注意。

白兵戦　とにかく子分をきたえておく！

海戦の後の白兵戦や、アジトでの防衛戦に敵兵との熾烈なバトルを繰り広げる子分たち。特に命令を与えずとも敵に果敢に立ち向かう彼らだが、物語を進めるにつれ相手との力量の差が際立ち始める。そこで重要になるのが、酒場での飲み食いやポケステでの育成。入手した宝物を使い、食事させれば簡単に能力アップが図れる。また、時々手に入る新たな武器を装備させての戦闘能力アップも可能だ。

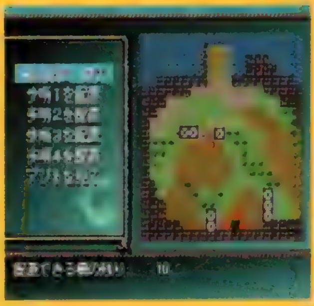


◀入手した宝物を惜しまず、存分に食事させよう。

◀船の5つの部隊ごとに最も適した武器を選ぼう。

アジト防衛　最初のうちに防衛線を！

物語の途中、幾度となく自分のアジトは敵の海賊や軍隊によって攻撃される。その戦いに敗北するとせっかく集めた宝物も奪われてしまうのだ。そこで重要となるのが、アジトの防衛体制。下の写真を見てほしい。このように柵（写真内紫の×印）を8カ所、歩哨(写真内赤丸印)を4カ所配置すれば、敵の侵入経路が限定され、自軍の倍以上の戦力とも渡り合うことが可能。さらに武装も、見張り台の部隊に"銃"のような長射程武器を装備させるといった工夫をすれば、鉄壁の備えとなるぞ。

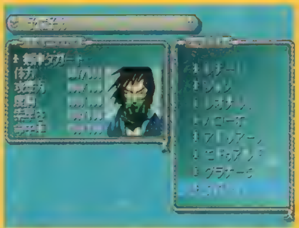


データ編 このデータがあればキミも無敵！

ここでは、作品に登場する船や特別な効果を持つアイテム、さらに普通では会えない特別な子分たちの詳細なデータを一挙公開！　いずれも物語の進行に深く関わる重要な意味を持っているので、ゲームを進めるうえですごく参考になるはず。

それぞれの表の説明をしよう。まずは下の〝使える船全データ〟。船の能力を表すデータを、数字で表したのがこの表だ。この３要素が船の性能の大部分を決めるので、この３つを比較して自分好みの船を選ぼう。〝シャチの穴体力変化表〟は、ポケステを使って各子分に励まし、説教、鉄拳、さしいれをしたときの体力の変化を表したもの。トレーニングに励む子分たちの体力の具合を見て、適当なコマンドをポケステで入力しよう。〝仲間になる特別な子分〟の表は表の見方にある通り。〝特別な効果のあるアイテム〟のアイテムのありか（定期航路のものを除く）は、自分で探してね。

▲入手した船がどれほどの力を秘めているのか、表を見れば数値でつかめる。


▲手塩にかけた子分たちよりも、ズッと高い能力を誇る〝特別な子分〟。

使える船全データ

名前	船足	旋回	砲門	備考
ケッチ	10	3	6	スピードは魅力だが威力不足
スクーナー	9	4	10	性能的には中途半端
スクーナー改	9	3	10	序盤の主力に最適
キャラベル	9	4	8	性能的には中途半端
キャラック	8	6	18	性能的には中途半端
キャラック改	8	7	18	性能的には中途半端
ガレオン	8	7	18	性能的には中途半端
ガレオン改	8	5	18	性能的には中途半端
ガレオン改2	9	4	18	中盤・終盤の主力船
スループ	8	4	14	性能的には中途半端
スループ改	9	5	14	性能的には中途半端
戦列艦	9	4	26	プレイヤー最強の船

シャチの穴体力変化表

子分の能力	励まし	説教	鉄拳	さしいれ
度胸が高い	半　減	10回復	30回復	50回復&度胸3DOWN
度胸が低い	30回復	10回復	半　減	50回復&度胸3DOWN
素早さが高い	30回復	半　減	10回復	50回復&度胸3DOWN
攻撃力が高い	半　減	10回復	30回復	50回復&度胸3DOWN

仲間になる特別な子分

特別な子分	登場する章	情報入手場所	情報提供人物
不死身のブルコ	第3章	カプレット	トラオベ
必殺のグラナーダ	第3章	オベッハ	ヘイゼル
稲妻のキリク	第4章	バルール	ペーシュ
突撃のバッカス	第4章	エバーニュ	ペルシル
黒鉄のブルカン	第5章	トーポ	セラリー
背水のジーン	第5章	？	？
剣神タガート	第6章	カプレット	ヘレン
長足のエリック	第7章	ガナドール	ニーナ

特別な効果のあるアイテム

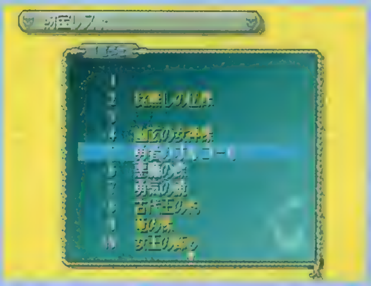
アイテム名	入手できる章	パラメータへの影響
勇者のオルゴール	第1章	度胸5▲
勇気の鏡	第2章	度胸5▲
格闘家の両手	第2章	攻撃力5▲
不思議な進軍ラッパ	第2章	攻撃力8▲、度胸6▲
悪魔の像	第4章	攻撃力5▲
黒豹の真紅の目	第4章	攻撃力5▼、命中率10▲
船出の歌	第5章	度胸7▲
人魚のミイラ	第5章	素早さ8▲
百万の歓声	第5章	度胸7▲
水晶の髑髏	第5章	攻撃力5▲、度胸5▼
荒鷲の像	第5章	攻撃力10▲
海賊の証	第6章	度胸10▲
神様の乗った船	第7章	命中率10▲
昔よく聴いた歌	第7章	度胸4▲
消えない炎	定期航路	度胸5▲
不思議なオブジェ	定期航路	攻撃力5▲、度胸6▲、素早さ4▲、命中率10▼

※表の見方　●使える船全データ／船足…船のスピード（大きいほど速い）、旋回…旋回半径（小さいほど小回りが利く）、砲門…砲門数　●仲間になる特別な子分／各特別な子分を仲間にするには、表中の登場する章中に、情報入手場所で情報提供者の話を聞くと仲間になる　●特別な効果のあるアイテム／入手できる章…定期航路とあるアイテムは、定期航路を運航している船にランダムで積まれている　パラメータへの影響…このアイテムを所持している人間へのパラメータの影響（▲は上昇、▼は低下）を表す。

馬主が語る 『進め!海賊』の魅力はこれだ

男ならば（もしかすると女の人でも）、子どものころに海賊という言葉にあこがれたことがあるはず。秘密基地とか、宝の地図などを作ったことのある人は、少なくとも50%を超えるはずだろう。そんな気になる言葉〝海賊〟がタイトルに含まれるこのゲームは、タイトルを聞いた瞬間から気になるゲームだった。加えて、10数年前に発売されたパソコン版ゲームの「パイレーツ」を100時間以上プレイしたこの身には、このゲームは運命的なものだったのかも……。

このゲームの最大の特徴は、簡単な操作ということにつきる。海戦パートにしても白兵戦パートにしても、簡単な操作で決着がつく。初心者にもわかりやすく、かといって、何の苦労もないほど簡単というほどでもない。この微妙なバランスも、根気のなくなった身には心地いい……。となんとなく、私にすっぽりハマルゲームが、この「進め！海賊」なのだ。


▲アイテムの名前なんかもちょっと気になる。全部揃えるのはかなりムズいけど……。

●シャチの穴体力変化表について／子分の能力で、度胸が高い…度胸、素早さ、攻撃力の3つのパラメータ中度胸が一番高く、かつ度胸のパラメータが50以上のキャラのこと、度胸が低い…前記3つのパラメータで度胸が一番高く、かつ50未満のキャラのこと、素早さが高い…前記3つのパラメータ中素早さが一番高いキャラのこと、攻撃力が高い…前記3つのパラメータ中攻撃力が一番高いキャラのことを、それぞれ表す。

Operation MANUAL

◎体験版操作マニュアル

体験版には物語冒頭における海戦パートを収録。その醍醐味を存分に堪能せよ!!

1 オープニングのスキップと会話の早送り

体験版を立ち上げると、冒頭に美しいムービーが流れるが、⊗ボタンでスキップができ、ムービーが終わると、ゲームタイトルが表示される。ここでは"NEW GAME"のみ表示され、選択可能となる。

▼この重厚でリアルなムービーは一度は見るべし

▲タイトル画面を表示させたままだと、デモが始まる

2 キャラの設定

この体験版では、主人公として女性キャラのみ選択可能。名前は変更できるので、好きな名前を入力しよう。名前の入力が終了すると、ゲームがスタートする。船の使い方は右を見てね。

▲✚キーの上下で画面がズームアップ、ダウンするぞ

▼□ボタンで、視点が多少切り替わる。試してみよう

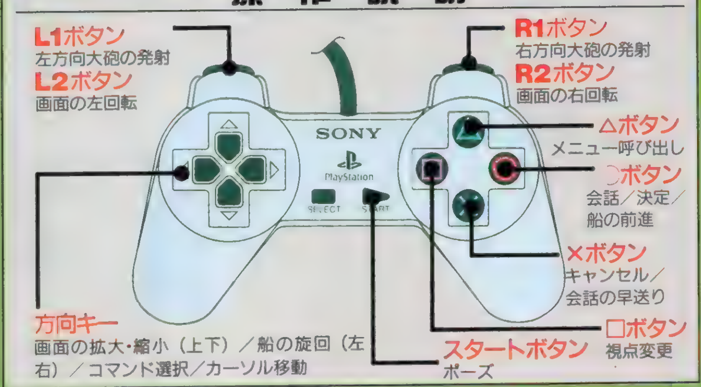
3 港での情報収集

体験版における物語の出発地点となる港町オベッハでは、町の人々からさまざまな情報を聞くことができる。ここで最初の目標となる"お宝を積んだ船"の情報が入手できるぞ。情報リストを見れば目標の船の位置がハッキリとわかるようになっているので、ぜひ利用しよう。

ちなみに、[illegible]では新しい子分を雇うことだけはできない。また、港を出港してからは、自分のアジトに入ることもできないので注意しよう。

▶マップ上では"お宝を積んだ船"以外の船には近づけない

操作説明

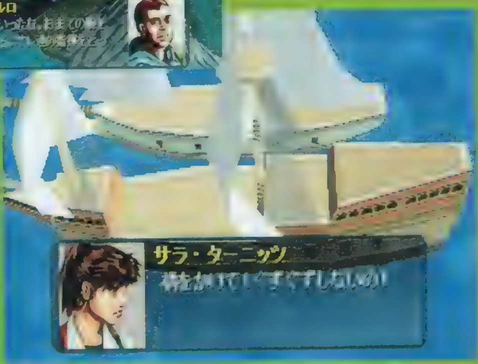


収録されている体験版では、サラ編のみプレイが可能。彼女の婚約者でもある"キャプテン・フリント"が行方不明となり、成り行きでフリントの子分たちの頭を務めることになったサラ。愛しいフリントを探すため、彼女は過酷な冒険への旅に出るのだが……。最初の会話が終了するといよいよ海戦パートとなる。ここである程度海戦のコツを摑んでおこう。

上手な船の扱い方完全解説ガイド

船は◎ボタンを押すと前進する。方向キーの左右で船は旋回するので、この2つで船は自由自在に走れるはず。あとの攻撃だが、L1ボタンを押すと船の左側の大砲が発射され、R1ボタンを押すと船の右側の大砲が発射される。そして、自分の船を相手の船にぶつける（後方からぶつけてもダメ）と、船上での白兵戦が始まる。ここで△ボタンを押すと、子分たちへの命令を選べるメニュー画面が現れるので、状況に合ったコマンドを選ぼう。

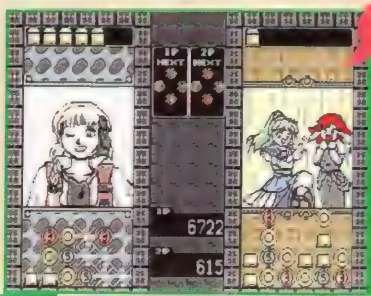
▲▼伝説の秘宝"アンク オブ マイト"探索の途中で消息を絶ったキャプテン・フリント。彼が残した謎の地図と石版を手に、サラもまた困難な旅路に出ることに。



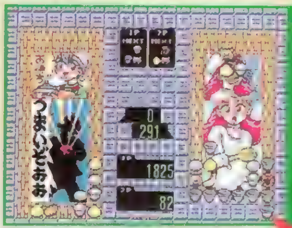
▲白熱の艦隊戦が熱い!! 艦を巧みに操作して勝利を摑み取れ！

電撃コンストラクション
落ちゲーやろうぜ!

第2回コンテスト



1位
『ストロボモーション』
作者:いとうさゆきさん



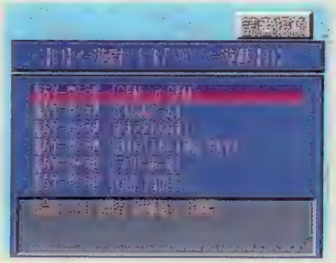
2位
『どんどん』
作者:堀ねー太さん

3位
『パッハザアル』
作者:DXさん

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!	
発売中 ETC	▶¥5,800 ▶メディアワークス
	▶MC(3〜15ブロック)、マウス、MT、2P対戦可

コンテスト応募は終わっても、まだまだ『落ちゲー』!

第3回コンテストには、なんと200本近くという大量の応募をいただき、みんなホントにありがとう! ところで、グランプリの締め切りに間に合わせるために、泣く泣く作り込みをあきらめた部分が残っている人も多いんじゃないかな? でも、考えてみればグランプリがなくても、「落ちゲー」はいくらでも遊ぶことができるのだ。もちろん、今後もP64からの読者投稿Save Data Clubで、みんなの作品の応募を待ってるぞ!



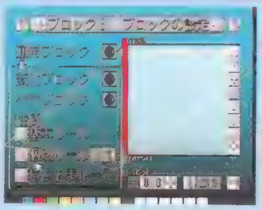
◀収録された応募作品も、参考になるものがいっぱいだ。

もっと「落ちゲーやろうぜ!」講座 キミの作品、こんなところを見直してみよう!

そんなわけで、コンテスト作品を見て気になった部分などから、ちょっとした修正で作品の面白さをアップすることのできるポイントを解説。キミの作品をさらに作り込んで、友だちにプレイしてもらうのもいいぞ!!

1 ルール 厳しい条件には救済措置を!

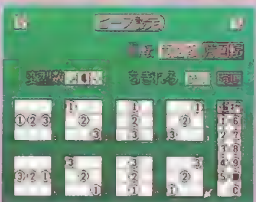
簡単すぎてもつまらないけれど、腕に関係なく(理論的限界で)終わってしまうルールでは長く遊ぶことはできない。例えば、なかなか消えないブロックは、「隣接ブロックの消去」の設定を使って、消えるときにはまとめて消えるようにするなど、アメとムチの使い分けが重要だ。



◀「絶対に消せないブロック」は、基本的に×。

2 ピース 奇をてらいすぎてないか?

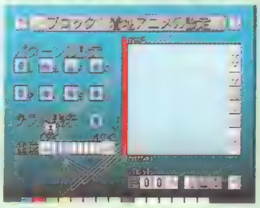
ピースの変形パターンは、個性的すぎてはプレイしにくいだけ。例えば、右の設定では回転数が多いわりにムダが多く、扱いにくい。無意味に形を変えるだけではなく、「この形だから面白い」といえる工夫をしてみよう。ときには、ありきたりな形を選択する勇気も必要だ。



◀これでは、①と②の落下後の形が同じで無意味。

3 ブロック設定 ちょっとの変更で快感アップ!

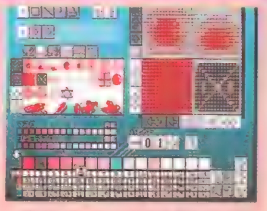
コンテスト応募作にも多くみられたのが、連鎖にかかる時間が長くて、ストレスのもとになってしまっているケース。これは、ブロックの落下や消去のアニメ表示が長いことが原因。ブロック設定の「アニメの速度」や、詳細設定にある演出設定の「アニメの終了を待つ」をオフにするといった簡単な変更で改善できる。アニメの速度で印象も大きく変わるので、試してみよう。



▲落下スピードが速い場合は、逆にちょっと遅めにしてみよう。

4 グラフィック 少しでも見やすい方がいい!

ブロックのデザインに数字や文字を使ったもので気になるのが、種類の違うブロックの見分けがつきにくいもの。多少形が違っても色が同じだと、意外に見分けにくいもの。ブロックごとの色はなるべく変えておこう。「見やすさ」は最も大切なポイントの1つなので、ほかにちょっとでも「見にくいかな?」と思ったら、ブロックや背景のパレット設定を見直してほしい。



▲使用パレットの番号を控えておくと、修正するときにも便利。

 ©Media Works 1998 イラスト/岩瀬さとみ

おまたせしました
第2回コンテスト作品リスト（完全版）

最終審査の読者投票もヨロシク!

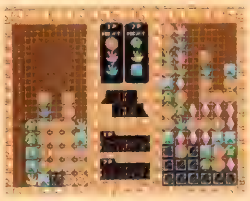
ここでお知らせが！つ。第3回の応募作品は、応募総数がかなりのため数回に分けて収録されることになった。これにより、全作品から読者投票も加えて選ばれる最終グランプリの審査スケジュールも変更。詳細は、次号D15（2月15日発売予定）でお知らせする。グランプリ選考は、みんなの投票にかかってるのでヨロシク！

◀第2回コンテスト応募作品のセーブデータは、前号D13の付録CD-ROMに収録されているぞ。

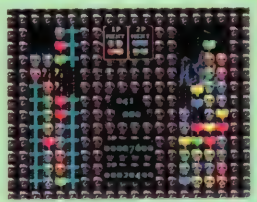
No.001 カエルソング
東京都　gggmさん

時計をくっつけると、卵→おたまじゃくし→かえると変化していく、成長タイプ。かえるは2匹くっつければ消すことができる。

No.002 DOROBooシーフ
東京都　gggmさん


お宝ブロックと同色の手をくっつけて消す。つながっている同ブロックはまとめて消えるので、たくさんためたお宝をまとめて消そう。

No.003 スカルハーツ
東京都　gggmさん


ドクロは同色を3個か、同色のハートをペアにして隣で消すと消える。かなり不気味なグラフィックと狭いフィールドが特徴的。

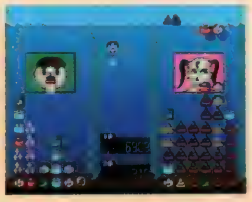
No.004 アイエックスプラスマイナス
東京都　gggmさん

ブロックの種類ごとに、決まった方向に並べて消す。ピースを回転させると、タテとヨコのときでは違うブロックが現われる。

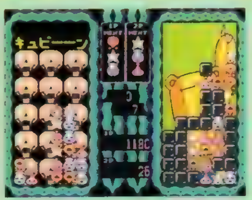
No.005 ファンタジアぱずるゲーム
北海道　シオンさまさん

タテ・ヨコに同じ色の宝石をくっつけて消すが、白と黒のダイヤだけは、それぞれをペアにすることで消える。背景に各キャラの名前が。

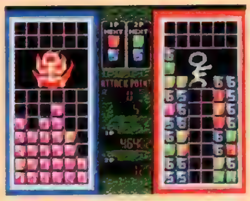
No.006 ゴミ処理物語
千葉県　篠原祐也さん


海中に捨てられてくるゴミを、それぞれに必要な数だけくっつけて消す。黄金のおじゃまは、6個つなげれば大量に送り込める。

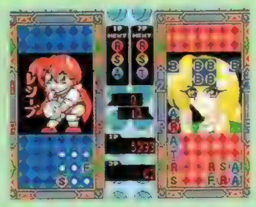
No.007 意味不明
大分県　コロナ氏さん


ガイコツのような顔が回転して、目が光る！　ちょっと怖い連鎖アニメが見どころ。ルールは、同じ色を3個くっつけて消すというもの。

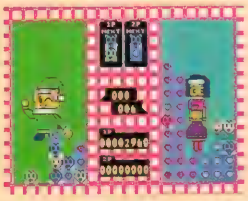
No.008 発狂マニヤ
岩手県　千葉和彦さん


数字を同じ数だけくっつけて消す、カウントダウン型。連鎖アニメのキャラはシンプルな人型だけど、よく動くのでなかなか楽しい。

No.009 BARIBARIバリボ
兵庫県　シュウぼうさん


バレーボールをテーマにしたカウントダウン型のルールで、ブロックはS（サーブ）→R（レシーブ）→T（トス）→A（アタック）と変化。

No.010 DPSパズル合戦
北海道　あにょんさん


ルールは『パズルだま』タイプで、キャラごとに攻撃パターンも変えてある。ハートマークに顔のついたブロックがカワイイ。

No.011 こんぺいとWARS
千葉県　伊賀隆さん

おいしそうな各色のこんぺいとうを、3個くっつけて消していく。カラフルこんぺいとうは得点が高いが、なかなか出現しない。

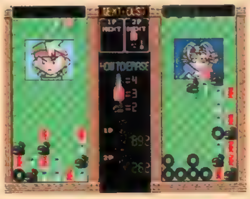
No.012 ANIMAL ANIMAL
東京都　清水政登さん

フラッシュルールを採用しているが、ネズミ以外のブロックは、たまにしか姿を現さないので、点滅ブロックを覚える必要がある。

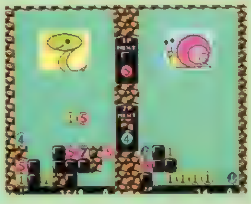
No.013 バッハザアル
埼玉県　DXさん

第2回の3位受賞作品。同じ長さの音符と休符をペアにすることで次の音符に変化していく、カウントダウン型のルールだ。

No.014 EARTH SAVERS
神奈川県　いぬたさん


ゴミを消していくという、エコロジーな作品。ペットボトル、缶、ゴミ袋のブロックを消せる数が画面中央に表示してあり、わかりやすい。

No.015 通電ヘビ
岐阜県　子子・子子子さん


同じ数字が2つで消え、黒い“ヘビ”ブロックは、タテ・ヨコ・ナナメに6個くっつけば消える。おじゃまの中には、数字のブロックが。

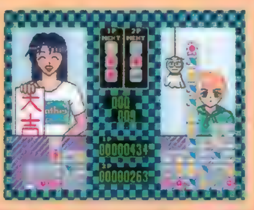
No.016 忍
東京都　真崎水明さん

女の子の忍者が登場するグラフィックに力を入れたという作品。ルールはナナメに3個並べて消す。おじゃまブロックは手裏剣だぞ。

No.017 ~超英雄~WEAPON MASTEARS
岩手県　八重樫大さん

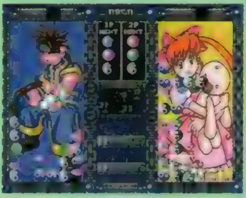
同じ色のブロックを3個くっつけって消していくルール。顔グラフィックと背景の効果線の組み合わせによる連鎖アニメが特徴。

No.018 あてにならない天気予報
広島県　齋藤克己さん



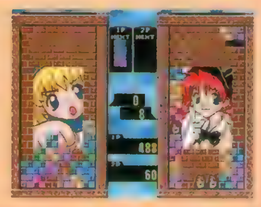
晴れ、雨、くもりなどのお天気をテーマにしたブロックを3個くっつけて消していく。おじゃまで登場する「×」のブロックは消せない。

No.019 Yin Yan
山口県　ホリス.Qさん



同じブロックをタテ・ヨコに3個くっつけて消す「パズルだま」タイプ。おじゃまで出現する黄色は、6個で通常の黒ブロックになる。

No.020 パズルの国のアリス
愛知県　ルナコさん

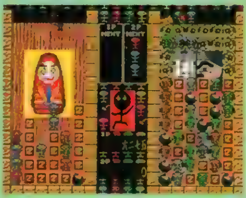


「不思議の国のアリス」の登場人物がキャラクターになった落ちゲー。キャラの可愛さはピカイチ。ブロックはナナメに3個並べて消す。

No.021 便所ファイターズ~第1話 眠れぬ夜の小さな物語~
大阪府　長守隼人さん

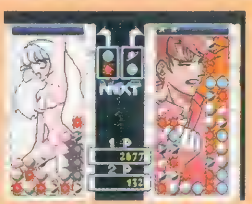
「世界初の男しか登場しない脱衣落ちゲー」とのコメント。同色のブロックを3個くっつけて消す。おじゃまは、金の玉とペアで消えるぞ。

No.022 立つな!オキアガリコボシ
三重県　杉村彰一さん



ルールの違うさまざまなブロックが混在している。対戦には、フラッシュルールを採用しているので、各ブロックの把握が重要。

No.023 星の消ゆる日
宮城県　市藤にたかさん

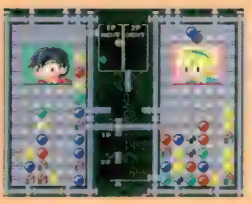


恒星が3個でブラックホールになり、ブラックホールは、クリスタル型のスーパー星屑ブロックとペアにすれば消すことができる。

No.024 死ね死ねN 玉皇帝陛下スペシャル
山形県　ガルグイユさん

不死身の美少女というオリジナルキャラが活躍する連鎖アニメが見もの。ルールは同色ブロックを3個くっつければ消える。

No.025 ブレインシェイカー
鳥取県　ワルビーさん

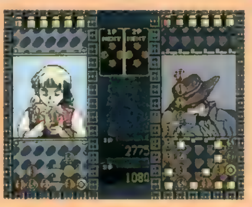


同じブロックを3個くっつけて消す。時限爆弾はカウントダウンして消える。おじゃまも普通のブロックと同じなので、すぐ反撃される。

No.026 ファニーのお店
岐阜県　たくてがさん

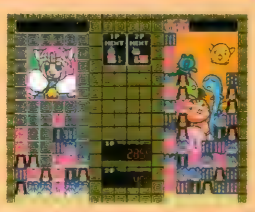
カクテルグラスは同色を4個くっつければ消え、ボトルは3個でグラスに変化する。バニーガールの連鎖アニメは見せ方がうまい。

No.027 ストロボモーション
愛知県　いとうさゆきさん



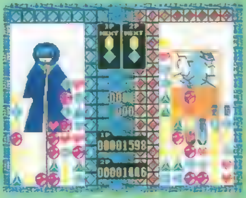
第2回の1位受賞作品。拳銃をモチーフにした落ちゲー。ブロックを消すと、おじゃまの空薬莢が残る。連鎖のテンポが気持ちいい。

No.028 HELP!
奈良県　堤教彰さん



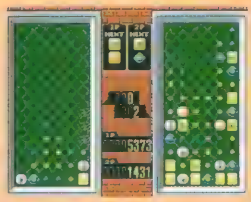
同じ色の女の子ブロックを3個くっつければ消える。オリに入った女の子のブロックは、2個くっつければ女の子ブロックになるぞ。

No.029 ミステリーなぞ
神奈川県　中里豊さん



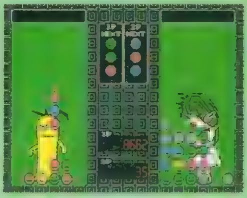
ブロックは同じ物を3個くっつければ消える。連鎖アニメに登場するオリジナルキャラクターたちは、まさにすべてが「謎」な感じ。

No.030 GEM In GEM
静岡県　花枝靖規さん



大きな宝石は同色を2個くっつけるとその中に入っている小さな宝石に変化する。小さな宝石は3個くっつければ消えるぞ。

No.031 だいふんゲーム
鹿児島県　永山洋武さん

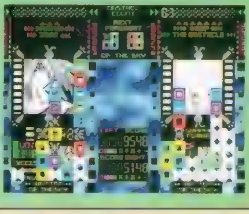


同じ色を4個くっつけて消す。白いブロックだけは4個並べないと消せないが、消えるときはカウントダウンして連鎖になるぞ。

No.032 たまごとしぶらす
大阪府　頭本明美さん

丼とヒヨコをペアで消すと、隣の休眠ブロックが目覚めて、同色が3個で消せるようになる。上昇妨害の踊るニワトリがいい感じ。

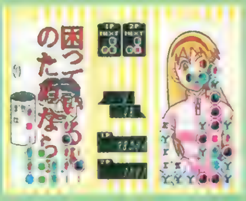
No.033 DIGITALING SKY
大分県　浅倉美由子さん



同じ作者の第1回1位作品「なるとづくし」と同じ、2個で消えるルール。クールなグラフィックで、大きく雰囲気が違っている。

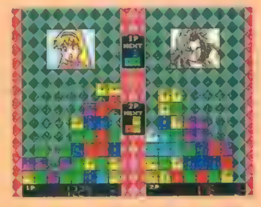
No.034 ラブリーボール
宮城県 メージンさん

同じブロックが3個くっつくと、丸からだんだん欠けていって消える、カウントダウン型の変形。半分のボールは色に関係なく3個で変化。



No.035 OBLIQUES
埼玉県 Shi-Se-Saさん

同じ色をナナメに3個並べて消す。ナナメのみと消す条件が限られていて難易度が高い分、フィールドは広く作られている。



No.036 DRAGON STARS
大分県 杉田健&松尾彰悟さん

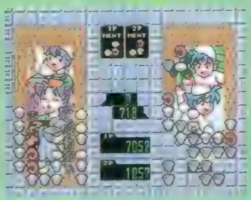
粗削りなグラフィックだけど、熱い男たちがパズルデュエル大会で競い合う。同じ色のブロックが3個くっつけば消えるルール。

No.037 アンチヒーローに花束を
香川県 H.製作所さん

ボールに、同色のクリスタル型ブロックをくっつて消すペアルール。連鎖アニメのオリジナルキャラクターたちが個性的でいい感じ。

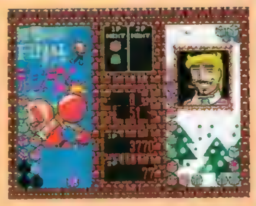
No.038 どんどん
神奈川県 撓ね一太さん

第2回の2位受賞作品。エビとブタを、それぞれ白の天ぷら粉と黄色のパン粉で調理してご飯で消す。ご飯は3個くっつければ消える。



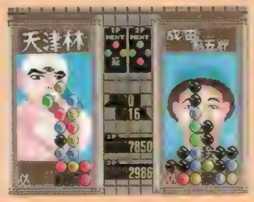
No.039 サンタVSメリケン人
東京都 ぺみさん

見習いサンタが、プレゼントを狙う家族と戦う連鎖アニメがユカイ。基本ルールは3個くっつけて消すだが、特殊ブロックの種類が多い。



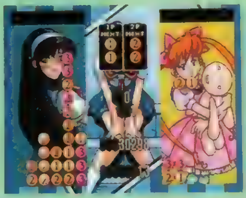
No.040 ひざうえ50センチ
大分県 ウメリーさん

かなり濃い目のオヤジキャラが続出する、強烈なインパクト系の作品。消すと連鎖になる「必」と「殺」のペアブロックが重要。



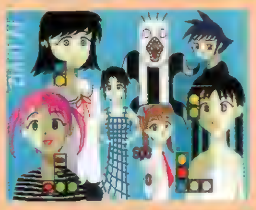
No.041 学園をとりもどせ プロパすぅ
愛知県 びいばあさん

1～3のブロックは同じ物を4個くっつければカウントダウンして消える。4～7は隣で消した分だけカウントダウンしていく。



No.042 FAST
埼玉県 J.F.Kさん

同じ色が3個くっつけば消える。異様に狭いフィールドに落下速度の上昇も速い極端な設定だが、バランス調整がうまく、かなり熱い。

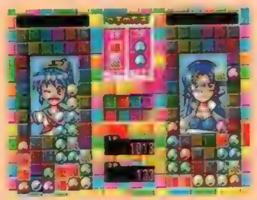


No.043 シフトリス
三重県 大平元士さん

「テトリス」の雰囲気を再現した作品。ピースは回転させるごとに、形が変わっていく。ブロックは横一列に並べれば消える。

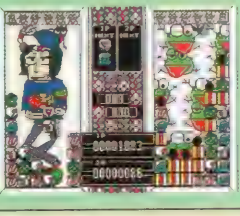
No.044 RAIN BOLL
福島県 橋本健太さん

丸いブロックは4個くっつけて消す。起爆装置とのペアで、つながっているダイナマイトをまとめて消せる。カラフルな画面がきれい。



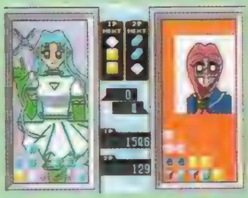
No.045 はぴほんDXパ2
東京都 土屋喜章さん

通常のブロックは同じ物を3個くっつければ消えるが、種類ごとに得点が違っている。おじゃまブロックの種類が多いのも特徴。



No.046 Windey
東京都 葵みんとさん

いろんな女の子が登場。同じ色のブロックを3個くっつければ消えるルール。おじゃまを送れる量が少ないので、勝負がつきにくいぞ。



No.047 ASSEMBLE
大阪府 荒巻卓也さん

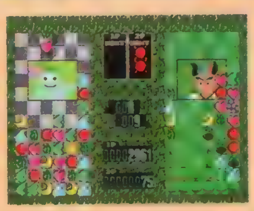
色つきの○、×、△のブロックは3個くっつければ消え、色のないものは隣で消えれば普通の色つきブロックに変化するぞ。

No.048 精霊さん爆進中!
東京都 地主岳史さん

4色の通常ブロックは、3個くっつけると消える。中で違う色が光っているブロックは、枠と同じ色とのペアで、中の色に変化。

No.049 グリーン・アース
愛知県 平松直也さん

同じブロックをタテ・ヨコ・ナナメに3個並べれば消える。「地球を緑でいっぱいにしたいという気持ちで作った」との作者コメントだ。

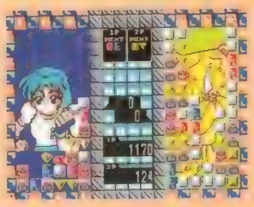


No.050 Virus Maker
石川県 KILLNさん

I、O、X、Yのブロックは、3個くっつけば消える。おじゃまの赤い「V(ウィルス)」は得点が高い。背景の激しい点滅がちょっと危険。

No.051 FIRST MEMORYぱずる
山形県 青木義範さん

同じブロックをタテ・ヨコに3個くっつければ消える。白と黄色の四角いブロックは、通常ブロックに変化するおじゃまブロック。



●お詫び…No.047の「ASSEMBLE」ですが、データ表示画面では「ASSENBLE」となっています。

すべてがわかる

Pocket Station 解析講座

③ 対応ソフト最新情報

FINAL FANTASY Ⅷ

2月11日
スクウェア
¥7,800
RPG

ついに判明！『FFⅧ』の対応部分

気になる「FFⅧ」のポケステ対応部分は、ガーディアン・フォースの1体・コチョコボを使ったもの。コチョコボを育成し、いろいろな技を覚えさせよう。右の写真は、その途中で発生するバトルとサボテンダーのシーンだ。ただ、ほかにも……。

バトル

▲コチョコボの育成中には、敵と遭遇し戦闘になることも。下段真ん中の囲まれた数字がATBバーの代わりで、0になると攻撃できる。

サボテンダー

▲コチョコボが歩いているときに、サボテンダーが登場し、プレゼントとしてアイテムをくれることもある。

ポケットムームー

2月4日
SCEI
¥4,800(予)
ETC

ポケステの真価がわかるソフト

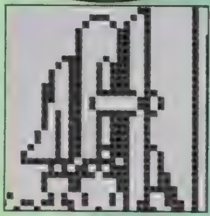
プレステ

ポケステでプレイしたミニゲームのスコア分のお金で、プレステ本体でのムームータウンを作り上げるという、ポケステの真価がわかるゲーム。次号D15に体験版収録だ！

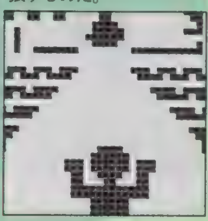
◀▼拡張によりどんどん大きくなるムームーパーク。このゲームでは、プレステとポケステの対応が十分に楽しめる。

ポケステ

◀▼全100種類以上のミニゲームで、スコアを稼ぐ。そのお金でプレステでのムームータウンを拡張するのだ。



ミニゲームでお金集め！



ムームーパークを作り上げろ！

ポケステ CHECK & CHECK

前号D13でポケステの発売日が変な感じで入っていたのは発表がギリギリだったため。ポケステは1月23日発売で、¥3,000(税別)。このコーナーでは、最新のポケステ情報をお届けするぞ。

続々とポケステ対応ソフトが発表されているが、ここでは2タイトルを紹介。上の写真は、『ARMORED CORE MASTER OF ARENA』。育てた機体の通信対戦や機体交換が可能。下は、『モンスターファーム2』。このゲームでは、モンスターをアルバイトに出したり、見せびらかしたりできるのだ。

なお、下の一覧は2月14日までに発売されるポケステ対応ゲームの一覧だ。

ポポローグ 発売中/SCEI/¥5,800/RPG	進め!海賊 発売中/アートディンク/¥5,800/SLG
玉繭物語 発売中/元気/¥5,800/RPG	R4 RIDGE RACER TYPE4 発売中/ナムコ/¥5,800/RCG
LUNATIC DAWN Ⅲ 発売中/アートディンク/¥5,800/RPG	テーマアクアリウム 発売中/※1/¥5,800/SLG
もんすたあ★レース 発売中/コーエー/¥4,800/RPG	クラッシュ・バンディクー3 〜ブッとび!世界一周〜 発売中/SCEI/¥4,800/ACT
Hello Kitty White Present 発売中/ハドソン/¥5,800/PZG	ストリートファイター ZERO3 発売中/カプコン/¥5,800/対戦ACT
I.Q FINAL 発売中/SCEI/¥4,800/PZG	バトル昆虫伝 1月21日/ジャレコ/¥5,800/S・RPG
パチスロ帝王 〜※2〜 1月28日/※3/¥5,800/SLG	ARMORED CORE MASTER OF ARENA 2月4日/※4/¥5,800/ACT
FINAL FANTASY Ⅷ 2月11日/スクウェア/¥7,800/RPG	Piとメール 2月11日/ハドソン/¥2,800予定/ETC

※1…エレクトロニクス・アーツ・スクウェア
※2…ビッグウェーブ・ぴか吾郎・BBジャッキー7
※3…メディアエンターテイメント/Bull's Eye
※4…フロム・ソフトウェア

©1999 スクウェア ©Sony Computer Entertainment inc. ©1999 From Software inc. ©1999 TECMO ※画面は開発中のものです。

次号D15に、セーブ・ロード可能な『ポケットムームー』の体験版の収録が決定！

電撃D's information

グッズ情報からイベント情報、そして募集企画の告知まで、ゲームをより深く、より幅広く楽しむための情報が満載のニュースページ！

募集告知

DPS-Dオリジナル問題集を作ろう!

『I.Q FINAL』問題募集締め切り迫る!

DPS-D13で告知した、『I.Q FINAL』の「CREATEモード」で製作した問題を集めて作る電撃100ATTACK。問題も続々届いているところだが、作るのが難しいということもあってか、現時点ではサイズの大きい問題の応募数が少なめだ。サイズの大きい問題で応募すれば、収録される可能性が高そうだぞ。応募してくれた人全員に『I.Q FINAL』のプレイヤーキャラが『ポポロクロイス物語』のピエトロになるというスペシャルデータをプレゼントするので、下の応募要項をよく読んでガンガン応募してほしい（前号ではポリタンのデータと告知しましたが、変更になりました）。あて先はこのページ右下の住所の「電撃100ATTACK」係。なお、開発者である中村氏と佐藤氏の手による10問の問題は、すでに製作を終了しているぞ。

◀中村氏（左）と佐藤氏（右）の作った問題は一足先にDPS−D15にも収録するぞ。

応募のきまり

●SCEI純正のメモリーカードにデータを入れて送ってください（送料は郵便局で確認してください。また、ピエトロのデータを入れて返却するため必ず最低5ブロックは空きを作っておいてください）
●自分の住所、氏名、電話番号、自分の作った問題の説明を明記したメモを同封してください。
●切手を貼り、自分の住所、氏名を明記した返信用封筒を同封してください。
●締切は1月22日（当日消印有効）です。

グッズ情報

「ポポローグ」と「サーカディア」が、もっと深く楽しめる！

SCEIオフィシャルファンブックに新刊が登場

RPG『ポポローグ』、AVG『サーカディア』の2タイトルのオフィシャルファンブックが発売中だ。もちろんシリーズ恒例の付録CD−ROMも充実の内容で、それぞれのゲームをより楽しいものにしてくれるぞ。

オフィシャルファンブック ポポローグの大図鑑

ファンブックには、キャラクターデザインを手がけた福島敦子氏による設定原画を大量掲載！　同梱の「ちょっとウレシイCD−ROMデータ集」には『ポポロクロイス物語』全おみやげデータのほか、ポケステ用の時計データなどが収録されているぞ。

■SCEI ■¥2,500 ■A5版・128ページ

オフィシャルファンブック サーカディア

ファンブックにはゲームの登場キャラクターや舞台の設定資料と、ゲーム中では使われなかったものを含む多数のイラストが豊富に盛り込まれている。同梱の「スペシャルCD−ROM」では、ゲーム中のムービーやミニゲームが独立して楽しめるぞ。

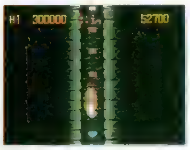
■SCEI ■¥2,500 ■A5版・128ページ

募集告知

華麗なる点数稼ぎのテクニックを見せてくれ!

『ラルフ』スコアアタック大会開催!

P.33で告知したとおり、今回の付録CD-ROMに収録した体験版『ちっぽけラルフの大冒険』を使ってのスコアアタック大会を開催するぞ! ルールは、1人もやられずにステージクリアした時点でのスコアを競うというもの。あて先はこのページ右下の住所の「『ラルフ』大会」係まで。



◀どうすれば効率よく点数を稼げるか……。自分なりの点数稼ぎの方法を見つけて、ガンガン応募してくれ!!

応募のきまり

●DPS-D14に収録の体験版『ちっぽけラルフの大冒険』でのプレイのみ受け付けます。
●途中でラルフが1人もやられずにクリアしたプレイのみ受け付けます。
●タイトル画面から1面クリアするまでをビデオにとってそのテープを送ってください（送料は郵便局で確認してください）。
●上位入賞者5名には、製品版『ラルフ』他、NEWオリジナルグッズをプレゼントします。
●締切は2月20日（当日消印有効）です。

イベント

誰より速く斜面を滑り降り、豪華賞品をゲットだぜ！

スノボキッズゲーム大会開催!

SPG『スノボキッズプラス』の発売を記念して、ゲーム大会が開催されるぞ。もちろん、誰でも自由に参加することができるぞ。ゲームハードやソフト、オリジナルグッズなど、豪華賞品が用意されているので（参加賞もアリ）、腕に自信のある人は参加してみよう！　詳しくは、アトラス・テレホンサービス（電話：03-5261-2356）まで。

日程及び会場

東京大会：1月23日（土）・24日（日）、両日とも9：00〜16：00
幕張メッセ　次世代ワールドホビーフェア内 ATLUSブース
大阪大会：1月31日（日）、10：00〜17：00
JR大阪駅　あい・ビジョンおおさか
札幌大会：2月7日（日）、10：00〜17：00
オーロラタウン内　オーロラプラザ

キャンペーン

ゲームミュージックファンへ、早いもの勝ちのお年玉

CDを買ってオリジナルグッズをゲットしよう

1月21日〜3月31日まで、デジキューブ〈スクウェア〉、セルピュータ〈カプコン〉、ズンタタ〈タイトー〉、VORN〈SPE・ビジュアルワークス〉の4社共同による「4大レーベル・ゲーム・ミュージック・キャンペーン'99」が開催されるぞ。キャンペーン期間中に上記4レーベルのゲームミュージックCDを購入すると、先着50,000名に、各レーベルのキャンペーンオリジナルグッズと12ページに渡るゲームミュージックカタログがプレゼントされるのだ（問い合わせ：株式会社 SME・インターメディア／電話番号：03-3266-5772）。ゲームミュージックファンは、このチャンスを見逃すな！

『I.Q FINAL』と『ラルフ』の募集告知のあて先は

〒101-8305 ㈱メディアワークス
DPS-D編集部各係

©1998 Sony Computer Entertainment Inc. ©YOHSUKE TAMORI ©1999 Sony Computer Entertainment Inc. ©NEW corporation 1999 ©ATLUS／RACDYN 1999

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStationD14新作ソフトスケジュール

●1月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
1	21日	トゥルーラブストーリー2	アスキー	¥6800	SLG	
2	21日	スノボキッズプラス	アトラス	¥5800	SPG	
3	21日	快刀乱麻 雅	イマディオ	¥5800	SLG	
4	21日	快刀乱麻 雅（限定版）	イマディオ	¥7800	SLG	
5	21日	KOEI The Best アンジェリーク Special	コーエー	¥2800	SLG	
6	21日	KOEI The Best 水滸伝・天命の誓い	コーエー	¥2800	SLG	
7	21日	[illegible]	[illegible]	¥5800	S·RPG	
8	21日	プリンセスメーカーGO！GO！プリンセス	ナインライブス	¥5800	TBL	
9	21日	それ行けフライフィッシング	ビクターソフト	¥5800予定	SLG	
10	28日	ゲームソフトをつくろう	イマジニア	¥5800	SLG	
11	28日	グーグートロプス	エニックス	¥5800予定	SLG	
12	28日	釣道～渓流・湖編～	OZクラブ	¥5800	SLG	
13	28日	デュークニューケム トータル メルトダウン	キングレコード	¥5800	STG	
14	28日	つんつん組3～カンジ ベーダー～	講談社	¥4300予定	STG	
15	28日	イズ インターナル・セクション	スクウェア	¥5800	STG	P.36
16	28日	クリック メディック	SME	¥4800予定	ETC	
17	28日	サウンドノベル エボリューション3 街 ～運命の交差点～	チュンソフト	¥5800	AVG	
18	28日	Parlor! PRO5 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200	SLG	
19	28日	BLOODY ROAR2 BRINGER OF THE NEW AGE	ハドソン	¥5800予定	対戦ACT	
20	28日	スーパーヒーロー作戦	バンプレスト	¥6800	RPG	
21	28日	ラングリッサー IV&V ファイナルエディション	メサイヤ	¥6800	S·RPG	
22	28日	[illegible]	[illegible]	¥5[illegible]	SLG	
23	28日	リフレインラブ2	リバーヒルソフト	¥6800	AVG	
24	28日	デジモンワールド	バンダイ	¥5800予定	RPG	
25	28日	ECSAFORM	バンダイビジュアル	¥6800	S·RPG	
26	1月	バーガーバーガー2(仮)	ギャップス	¥5800	SLG	

●2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
27	4日	アイディアファクトリーベストコレクション スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	¥2800	SLG	
28	4日	REBUS（ザ・ベスト）	[illegible]	[illegible]	RPG	
29	4日	空母戦記	アンバランス	¥7800	SLG	
30	4日	天下統一	アンバランス	¥5800	SLG	
31	4日	TRICKY SLIDERS(トリッキー スライダーズ)	カプコン	¥5800	SPG	P.42
32	4日	学園戦隊ソルブラスト	キャラバン・インタラクティブ	¥5800	AVG	
33	4日	アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム)	コーエー	¥6800	RPG	
34	4日	アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム) プレミアムBOX	コーエー	¥8800	RPG	
35	4日	維新の嵐 幕末志士伝	コーエー	¥7800	S·RPG	
36	4日	サイバー大戦略 ～出撃！ はるか隊～	システムソフト	¥6800	SLG	
37	4日	ポケットムームー	SCEI	¥4800	ETC	
38	4日	祇園花2～金沢文子編～	日本物産	¥4950	TBL	
39	4日	魔女っ子大作戦 Littel witching mischiefs	バンダイ	¥6800予定	SLG	
40	4日	ARMORED CORE MASTER OF ARENA	フロム・ソフトウェア	¥5800	ACT	P.76
41	11日	よしもと麻雀倶楽部 DELUXE	彩京	¥5800予定	TBL	
42	11日	ファイナルファンタジーVIII	[illegible]	[illegible]	RPG	P.76
43	11日	Parlor PRO6 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200	SLG	
44	11日	P[illegible]メー[illegible]	[illegible]	¥28[illegible]予定	ETC	
45	11日	もっと！にゃんとワンダフル2	バンプレスト	¥5800	SLG	
46	18日	サイコメトラーEIJI	講談社	¥5800予定	AVG	P.40
47	18日	ぴくぴく仙太郎～パズルでごはん～	講談社	¥4800予定	PZG	
48	18日	信長の野望 武将風雲録	コーエー	¥5800	SLG	
49	18日	CINEMA英会話シリーズVol.2 インタセプター	サクセス	¥6800予定	ETC	
50	18日	魔法使いになる方法	ティジイエル	¥6800	A·RPG	
51	18日	猫侍	ヒューマン	¥5900	AVG	
52	18日	超戦闘球技 ヴァンボーグ	ヘクト	¥5800	ACT	
53	18日	悠久幻想曲ensemble2	メディアワークス	¥3800予定	ETC	
54	25日	FAVCRITE DEAR(フェイバリットディア)	NECインターチャネル	¥5800	SLG	
55	25日	オアシスロード	アイディアファクトリー	¥5800	RPG	
56	25日	19時03分－上野発夜光列車－	ヴィジット	¥5800	ETC	
57	25日	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	¥5800	対戦ACT	
58	25日	チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV	コーエー	¥7800	SLG	
59	25日	pop'n music ポップン ミュージック	コナミ	¥5800予定	ETC	
60	25日	HEART OF DARKNESS	ザミー	¥5800	ACT	
61	25日	必殺パチンコステーション4～ヒーローたちの挑戦～	サンソフト	¥4900予定	SLG	
62	25日	くのいち捕物帖	GMF	¥5800予定	AVG	
63	25日	後夜祭 a sherd of youthful memories	翔泳社	¥5800	SLG	
64	25日	めぐり愛して	SME	¥5800予定	SLG	
65	25日	-立体忍者活劇- 天誅 忍凱旋	SME	¥4800予定	ACT	
66	25日	サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇	チュンソフト	¥4800	AVG	
67	25日	ドリームサーカス	テイジイエル	¥5800	SLG	
68	25日	マジカルドロップIII＋ワンダホー！	データイースト	¥4200予定	PZG	
69	25日	モンスターファーム2	テクモ	¥[illegible]予定	SLG	
70	25日	The AIRS(エアーズ)	パック・イン・ソフト	¥5800	RPG	
71	25日	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	¥5800予定	RPG	
72	25日	闇吹く夏～帝都物語ふたたび～	ビー ファクトリー	¥5800予定	AVG	
73	25日	[illegible]	[illegible]	¥4[illegible]	PZG	
74	25日	[illegible]	[illegible]	¥5[illegible]	SLG	
75	25日	DEVICEREIGN	メディアワークス	¥5800	SLG	P.28
76	下旬	魔女たちの眠り	パック イン ソフト	¥3800	AVG	
77	2月	マーヴル・スーパーヒーローズVSストリートファイター EXエディション	カプコン	¥5800予定	対戦ACT	
78	2月	真髄・碁仙人	J ウイング	¥7800予定	TBL	
79	2月	OPTION チューニングカーバトル2	ジャレコ	未定	RCG	
80	2月	エーベルージュ2 WORLAND Series	タカラ	¥5800	SLG	
81	2月	コンバットチョロQ	タカラ	¥5800	ACT	
82	2月	プレッシャーゾーン	たき工房	未定	STG	
83	2月	キョロちゃんのプリクラ大作戦	トミー	¥5800	ACT	
84	2月	日本プロ麻雀連盟公認 手ほどき麻雀 入門編	ナグザット	¥4800予定	TBL	
85	2月	宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル	バンダイ	¥6800予定	SLG	
86	2月	ルフトヴァッフェ～ドイツ空軍を指揮せよ～	ビクターソフト	¥5800予定	SLG	
87	2月	[illegible]	[illegible]	¥[illegible]	ETC	
88	2月	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	

●冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
89	冬	To Heart	アクアプラス	未定	AVG	
90	冬	キミにSteady	シーディーブロス	未定	SLG	
91	冬	パズル DE ボーリング	日本システム	未定	PZG	

●3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
92	4日	AIR RACE CHAMPIONSHIP	エクシング エンタテイメント	¥5800予定	RCG	
93	4日	トゥームレイダー3	エニックス	¥6800	ACT	
94	4日	SILENT HILL	コナミ	¥5800予定	AVG	
95	4日	聖少女艦隊バージンフリート	コナミ	未定	AVG	
96	4日	実戦パチスロ必勝法！サミーレヴォリューション2	サミー	¥6800	SLG	
97	4日	Sonata（ソナタ）	T&Eソフト	¥6800	RPG	P.20
98	4日	アームド・ファイター	バンプレスト	¥5800予定	対戦ACT	
99	11日	グローバル・フォース 新・戦闘国家	SCEI	¥5800予定	SLG	
100	11日	ATHENA－Awakening from the ordinary life－	SNK 夢工房	¥6800	AVG	
101	11日	家にポチがやって来た～In My Pocket～(仮)	コナミ	未定	SLG	
102	11日	わくぷよダンジョン 決定盤	コンパイル	¥5800予定	RPG	
103	11日	ファイナルファンタジーVI	スクウェア	¥4800予定	RPG	
104	11日	ファイナルファンタジーコレクション	スクウェア	¥6800予定	RPG	
105	11日	ファイナルファンタジーコレクション アニバーサリーパッケージ	スクウェア	¥8800予定	RPG	
106	11日	THE RALLY	スパイク	¥5800	RCG	
107	11日	リーディングジョッキー'99	ハーベストワン	¥5800	ACT	
108	18日	ミスティックアーク まぼろし劇場	エニックス	未定	AVG	
109	18日	信長の野望将星録withパワーアップキット	コーエー	¥9800	SLG	
110	18日	CINEMA英会話シリーズVol.3 嵐が丘	サクセス	¥6800予定	ETC	
111	18日	チョコボ レーシング～幻界へのロード～	スクウェア	¥5800予定	RCG	
112	18日	電車でGO！2スペシャルギフトパック	タイトー	¥9800	SLG	
113	18日	電車でGO！2	タイトー	¥5800予定	SLG	
114	18日	All star Tennis '99	UBIソフト	¥5800	SPG	
115	25日	70年代風ロボットアニメ ゲッP－X	アローマ	¥6800予定	STG	
116	25日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	¥5800予定	対戦ACT	
117	25日	サイバーオーグ	スクウェア	¥5800予定	ACT	
118	25日	スーパー・バトル・レーシング S.C.A.R.S	UBIソフト	¥5800	SPG	
119	3月	[illegible]	[illegible]	¥[illegible]予定	SLG	
120	3月	モンスターコンプリ[illegible]	[illegible]	¥[illegible]	RPG	
121	3月	デビルサマナー ソウルハッカーズ	[illegible]	[illegible]	RPG	
122	3月	RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～	ウエップシステム	¥5800予定	ACT	
123	3月	PEPSIMAN	キッド	¥2800	ACT	
124	3月	アイルトン セナ カートデュエル スペシャル	ギャップス	¥5800	RCG	
125	3月	奏(騒)楽都市 OSAKA	キングレコード	¥6800	SLG	
126	3月	キメろ！ヒーロー学園!!	CSCメディアアート	¥5800	SLG	
127	3月	[illegible]	[illegible]	¥[illegible]予定	A·RPG	
128	3月	ウンジャマ・ラミー	SCEI	未定	ACT	
129	3月	小さな巨人 ミクロマン	タカラ	¥5800	ACT	
130	3月	パチスロマスター <Sammy SP>	ティー・イー・エヌ研究所	未定	SLG	
131	3月	Nゲージ運転気分ゲーム「ガタンゴトン」	東芝EMI	¥5800予定	SLG	
132	3月	キャプテン・ラヴ	東芝EMI	¥5800予定	AVG	
133	3月	ガンホーブリゲイド	トミー	未定	SLG	
134	3月	トミカタウンをつくろう！	トミー	未定	SLG	
135	3月	ターニングポイント(仮)	ナグザット	¥5800予定	SLG	
136	3月	Parlor！PRO7 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200	SLG	
137	3月	Cybernetic EMPIRE(サイバネティック エンパイア)	日本テレネット ウルフチーム	¥5800予定	AVG	
138	3月	ちっぽけラルフの大冒険	NEW	¥5800予定	ACT	P.32
139	3月	目指せ！名門野球部	[illegible]	¥[illegible]	SLG	
140	3月	火魅子伝 恋解	博報堂	¥6800予定	SLG	
141	3月	新世紀GPXサイバーフォーミュラ 新たなる挑戦者	バップ	¥6800予定	AVG	
142	3月	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	バンダイビジュアル	未定	SLG	
143	3月	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	¥6800予定	S·RPG	
144	3月	FISHER'S ROAD(フィッシャーズロード)(仮)	BPS	¥5800予定	SPG	
145	3月	全日本プロレス～王者の魂～	ヒューマン	未定	SPG	
146	3月	建設機械シミュレーター KENKIいっぱい！	富士通パソコンシステムズ	¥5800	SLG	

●4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
147	1日	撞球re－mix BILLIARDS MULTIPLE	アスク	¥4800	SPG	
148	1日	MEREMANOID～マーメノイド	エクシング エンタテイメント	未定	RPG	
149	1日	エラン	ピスコ	¥5800	SLG	
150	1日	R（アール）	ファンコミュニケーションズ	¥5800予定	ACT	
151	15日	CINEMA英会話シリーズVol.4 ホーイズライフ	サクセス	¥6800予定	ETC	
152	4月	0からの将棋「将棋幼稚園あゆみ組」	アフェクト	¥5800	TBL	
153	4月	ザ ノベルズ	ヴィジット	未定	AVG	
154	4月	輝く季節へ	キッド	¥6800予定	AVG	
155	4月	ことぶきグランプリ～めざせ原チャリキング	シスコンエンタテイメント	未定	RCG	
156	4月	MOTO KIDS	シスコンエンタテイメント	未定	RCG	
157	4月	[illegible] de [illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	
158	4月	DORAGON MONEY（ドラゴンマネー）	マイクロキャビン	¥5800予定	TBL	
159	4月	ナース物語（ストーリー）	毎日コミュニケーションズ	¥5800予定	AVG	

●5月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
160	20日	CINEMA英会話シリーズVol.5 ゾンビ	サクセス	¥6800予定	ETC	
161	5月	とんでもクライシス！	徳間書店	¥5800予定	ACT	
162	5月	マリオネットカンパニー	マイクロキャビン	未定	AVG	
163	6月17日	CINEMA英会話シリーズVol.6 愛の果てに	サクセス	¥6800予定	ETC	

●春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
164	春	ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800	RPG	
165	春	ガレリアンズ	アスキー	未定	AVG	
166	春	TANK SIMULATOR(仮)	アスキー	未定	SLG	
167	春	UFO －A DAY IN THE LIFE－	アスキー	未定	???	

ジャンルの表記
ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A·RPG●アクション·ロールプレイング
S·RPG●シミュレーション·ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

No.	時期	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
168	春	悠久のエデン	アスキー	¥5800	RPG	
169	春	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ（仮）	ADM	未定	AVG	
170	春	THE RUINS～ルーインズ（仮）	ADM	未定	AVG	
171	春	バストアムーブ2～ダンス天国MIX～	エニックス	未定	ETC	
172	春	ポップン タンクス！	エニックス	未定	対戦ACT	
173	春	ジェイルブレイカー	NECインターチャネル	未定	AVG	
174	春	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	¥5800予定	RPG	
175	春	モンスター・コレクション(仮)	角川書店 ESP	未定	RPG	
176	春	ジャングル パトロール	カルチュア パブリッシャーズ	未定	STG	
177	春	プルムイ プルムイ	カルチュア パブリッシャーズ	未定	RPG	
178	春	BOYS BE… 2nd Season	講談社	¥5800	SLG	
179	春	胸騒ぎの予感(仮)	講談社	未定	SLG	
180	春	Zill O'll	コーエー	¥6800予定	RPG	
181	春	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定	SLG	
182	春	グリントグリッター	コナミ	未定	AVG	
183	春	Dancing Bladeかってに桃天使！～tears of EDEN～	コナミ	未定	AVG	
184	春	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol 3～旅立ちの詩～	コナミ	未定	AVG	
185	春	麻雀やろうぜ！	コナミ	¥3800	TBL	
186	春	メルティランサー The 3rd Planet(仮)	コナミ	未定	SLG	
187	春	羅刹の剣	コナミ	未定	ACT	
188	春	THE ビストロ	シスコンエンタテイメント	未定	SLG	
189	春	サガ フロンティアII	スクウェア	未定	RPG	P.8
190	春	Racing Lagoon	スクウェア	未定	RPG	
191	春	CAPA(仮)	[illegible]	[illegible]	ETC	
192	春	どこでもいっしょ(仮)	[illegible]	[illegible]	ETC	
193	春	ポケットダンジョン	[illegible]	¥[illegible]800予定	RPG	
194	春	装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ	タカラ	¥5800予定	ACT	
195	春	装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ 初回限定「Perfect Soldier Box」	タカラ	未定	ACT	
196	春	バブルガンキッド	タカラ	¥5800	ACT	
197	春	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800	SLG	
198	春	勇者王ガオガイガー －BLOCKADED NUMBERS－	タカラ	¥6800	AVG	
199	春	ファーランドサーガ2 時の道標	テイジイエル	未定	S･RPG	
200	春	レストランドリーム	テイチク	未定	SLG	
201	春	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説(仮)	徳間書店	¥5800予定	TBL	
202	春	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説(仮)限定版	徳間書店	¥5800予定	TBL	
203	春	ワールドスタジアム3	[illegible]	[illegible]	SPG	
204	春	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定	AVG	
205	春	バス・ライズ	[illegible]	[illegible]	ACT	
206	春	ミリオンクラシック	バンダイ	¥6800予定	SLG	
207	春	マクロス VF-X2	バンダイビジュアル	未定	STG	
208	春	エターナル チェイン	ビクターソフト	未定	RPG	
209	春	太陽のお告げ	[illegible]	[illegible]	ETC	
210	春	マービーベィビーストーリー	PONOS	¥4800予定	PZG	
211	春	花火2 スターマイン	魔法	¥5800予定	SLG	
212	春	カルドセプト for PlayStation	メディアファクトリー	未定	TBL	
213	春	有限会社 地球防衛隊	メディアリング	未定	SLG	
214	春	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800	STG	

●7月以降発売予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
215	7月	バーチャル飛龍の拳2	カルチャーブレーン	¥5800	対戦ACT	
216	7月	Dinobreeder another progress	J ウイング	¥7800予定	ACT	
217	7月	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ サユリ編	SME	未定	SLG	
218	7月	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ シロウ編	SME	未定	SLG	
219	8月	閉鎖病院（仮）	ヴィジット	未定	ETC	
220	夏	マリア2 受胎告知の謎	アクセラ	未定	AVG	
221	夏	Little Lovers She so game	NTT出版 日経映像	¥6800予定	恋愛RPG	
222	夏	アクアノートの休日2	アートディンク	未定	SLG	
223	夏	ドラゴンクエストVII	エニックス	未定	RPG	
224	夏	Lの季節 A piece of memories	トンキンハウス	未定	AVG	
225	夏	PATLABOR the GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定	AVG	
226	夏	リモートコントロール・ダンディ～戦え！(株)ロボット警備隊～(仮)	ヒューマン	未定	ACT	
227	秋	星神(ほしがみ)－沈みゆく蒼き大地－	マックスファイブ	未定	未定	

●1999年発売予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
228	1999年	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	
229	1999年	Knights of GENESIS	エスコット	未定	S･RPG	
230	1999年	Pixygarden	エスコット	未定	SLG	
231	1999年	鬼眼城	講談社	¥5800	AVG	
232	1999年	H.A.E.～BEELZEBUB～	GMF	¥5800予定	RCG	
233	1999年	ギャロップレーサー3	テクモ	未定	RCG	
234	1999年	エースコンバット3 エレクトロスフィア	ナムコ	未定	STG	
235	1999年	STAR IXIOM(スターイクシオン)	ナムコ	未定	STG	
236	1999年	逮捕しちゃうぞ(仮)	パイオニアLDC	未定	AVG	
237	1999年	バス釣りにいこう！	バンプレスト	未定	SLG	
238	1999年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800	SLG	
239	1999年	蜃気楼回廊	プレ ステージ	¥5800	AVG	
240	1999年	ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ	¥4800予定	TBL	

●発売日未定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
241	未定	厄惨(仮)	アイティア ファクトリー	¥5800予定	AVG	
242	未定	インターナショナル ラリー チャンピオンシップ	アスキー	未定	RCG	
243	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定	AVG	
244	未定	魔道霊士シュオン	アスキー	¥6800	RPG	
245	未定	リングライズ	アスキー	¥5800	ACT	
246	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック･エース エンタテインメント	未定	AVG	
247	未定	眠る繭	アスミック･エース エンタテインメント	未定	RPG	
248	未定	森の王国	アスミック･エース エンタテインメント	未定	S･RPG	
249	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800	TBL	
250	未定	デジタルアートコレクション ヒロ･ヤマガタ(仮)	イマジニア	未定	ETC	
251	未定	NEUES（ノイエス）	エスコット	未定	SLG	
252	未定	White Diamond(ホワイトダイアモンド)	エスコット	未定	SLG	
253	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定	SLG	
254	未定	メイン・ローター（仮）	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800	STG	
255	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定	SPG	
256	未定	サーキットの狼II モデナの剣	エム ティー オー	未定	RCG	
257	未定	NBA Live99	エレクトロニック･アーツ･スクウェア	¥5800予定	SPG	
258	未定	TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF	エレクトロニック･アーツ･スクウェア	¥5800	SPG	
259	未定	ロビン・ロイドの冒険（仮）	ガスト	未定	AVG	
260	未定	トロンにコブン(仮)	カプコン	未定	???	
261	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国（仮）	カルチャーブレーン	未定	RPG	
262	未定	飛龍の拳コレクション（仮）	カルチャーブレーン	¥5800予定	ACT	
263	未定	SIMPLE1500シリーズ Vol.9 THEチェス	カルチュア パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
264	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定	AVG	
265	未定	NBAパワーダンカーズ	コナミ	未定	SPG	
266	未定	コントラ～レガシー･オブ･ウォー～	コナミ	未定	ACT	
267	未定	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	未定	ACT	
268	未定	ときめきメモリアル2（仮）	コナミ	未定	SLG	
269	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
270	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定	RCG	
271	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
272	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定	STG	
273	未定	バーチャルリモコン（ヘリパートI）	スリーディ	未定	ETC	
274	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定	ACT	
275	未定	オメガブースト	SCEI	未定	STG	
276	未定	キャプテン ブラスト	SCEI	¥5800予定	ACT	P.44
277	未定	コブラ・ギャラクシーナイツ	SCEI	未定	ETC	
278	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定	PZG	
279	未定	ブザービーター	SCEI	未定	ETC	
280	未定	ポケ単・ポケ熟(仮)	SCEI	未定	ETC	
281	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定	TBL	
282	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定	RPG	
283	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定	AVG	
284	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定	PZG	
285	未定	爆弾小僧 スクープ･ザ･キッド(仮)	Tears	未定	AVG	
286	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定	SPG	
287	未定	LOVE GAME'S～わいわいテニス～サービスプライス版	Tears	未定	SPG	
288	未定	ひっとばっく	トミー	¥5800	ACT	
289	未定	ガンコンゲーム（仮）	ナムコ	未定	STG	
290	未定	子育てクイズもっとマイエンジェル	ナムコ	未定	ETC	
291	未定	ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定	A･RPG	
292	未定	人鳥流（じんちょーる）	日本システム	未定	ETC	
293	未定	タイブレーク	パティ	未定	SPG	
294	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定	S･RPG	
295	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定	RPG	
296	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定	ACT	
297	未定	クロックタワー3	ヒューマン	未定	AVG	
298	未定	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800	SLG	
299	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定	???	
300	未定	ぱいるあっぷ･まーち	プロシードュニ	¥5800	SLG	
301	未定	ガルル～ライディング レヴォリューション～	メサイヤ	未定	RCG	
302	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定	STG	

電撃攻略王

PS攻略本発売スケジュール

やっぱり電撃だね！

■好評発売中

スーパーロボット大戦F 完全攻略ガイド
定価：950円+税

サイレントメビウス～幻影の堕天使～ 公式攻略ガイド
定価：950円+税

DEEP FREEZE 公式攻略ガイド
定価：950円+税

■1月発売予定

エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～ 攻略ガイド
21日発売予定 定価：950円+税

快刀乱麻 雅 公式攻略ガイド～楯岡道場繁盛指南書～
21日発売予定 定価：950円+税

リフレインラブ2 公式攻略ガイド
28日発売予定 定価：950円+税

■2月発売予定

スーパーヒーロー作戦 完全攻略ガイド
1日発売予定 予価：950円+税

※タイトルの右はしの数字は、掲載ページ数になります。

次号予告 NextIssue

ズバリこの冬話題のビッグタイトルたちをDPSならではの大攻略！ もちろん発売直前の『FFⅧ』情報も満載！

電撃PlayStation Vol.97は 1月29日(金)発売

いよいよ発売直前に迫った『FFⅧ』情報をはじめ、年末年始のビッグタイトルの知りたいところがよくわかる徹底攻略、もちろん電撃だけの独占特報もバッチリ掲載！ ウサギ年になってもDPSからは目がはなせないぞ！

COMING SOON!

FINAL FANTASYⅧ／幻想水滸伝Ⅱ／テイルズ オブ ファンタジア／エリーのアトリエ／封神領域エルツヴァーユ／サガ フロンティアⅡ／モンスターファーム2／マール王国の人形姫／レーシングラグーン／チョコボレーシング／快刀乱麻 雅／リフレインラブ2 ほか

C O V E R

【イラスト】●猫有馬
【アートディレクション】●元良志和(designCREST)
【ロゴデザイン】●朝倉哲也(designCREST)

NEXT D!

CD-ROM付き増刊号毎月発売中

次号D15は、ポケットステーション発売記念！ 『ポケットムームー』の体験版を収録!! しかも、なんとデータのセーブが可能で、製品版での使用も可能なのだ。ほかにも体験版6本、ムービー8本と充実のラインナップ!!

電撃PlayStation増刊 Vol.96
電撃Play Station D14
1999年2月26日発行 第5巻 第3号 通巻92号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5216
（広告）03-5281-5205

■発売元 角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話（営業）03-3238-8605

■印刷所 大日本印刷株式会社
■写植 東海創芸

S T A F F

【編集長】 江口聡
【デスク】 藤原保
【編集】 羽岡義晴、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、藤平吉和、高橋智也
【ライター】 本内新太郎、中村泰宏(CHI)、清水拓、城イドム、岩崎誠、井上和則、草野テツオ、長野真教
【アシスタント】 飯塚幸正、山田恵子、三輪邦宏、山口暁史、沖島聖史
【デザイナー】 デザインクレスト、シンプリィ、羽沢組、渡辺宏一(2725Inc)、I'll PRPDUCTS、菊池サチコ、コマツヒロノリ、クスコムーチョ、ゆず屋、マイクロフイッシュ
【写真】 インタニヤ
【CD-ROM制作】 岩崎啓真、羽岡義晴、青木健一
【CD-ROM制作協力】
(株)アートディンク、(株)アスミック・エース エンタテインメント、(株)カプコン、(株)講談社、(株)ジャレコ、(株)スクウェア、(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント、(株)タカラ、(株)T&Eソフト、(株)NEW、(株)バンダイ、(株)バンダイビジュアル、(株)ヒューマン、(株)メディアワークス、(株)ユークス

お た よ り の あ て 先
〒101-8305 ㈱メディアワークス
電撃PlayStationD編集部○○○係

ホ ー ム ペ ー ジ ア ド レ ス
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

©Media Works 1999 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写（コピー）、複製（転載）を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター（電話03-3401-2382）にご連絡ください。

次号 電撃PlayStation D15は、2月15日(月)発売

ゲーム雑誌は電撃 電撃王●毎月8日 電撃NINTENDO64●毎月21日 電撃G'sマガジン●毎月30日 電撃Dreamcast●隔週金曜日

DPS-D CD-ROMレーベル

付録CD-ROM用のレーベルなのです！ これで、空のCDケースを買ってくれば、棚に並べてバッチリです。これまで、付録CD-ROMの保存に悩んでいた貴方にジャストフィット！

次号D15(2月15日発売)の目玉は、『ポケットムームー』の体験版!!ポケステ対応はもちろん、セーブ&ロードが可能で、しかも、データは製品版にも持ち越せるスグレもの。お楽しみに!!

PlayStation
ARMORED CORE
Sharpen your potential up
Enemy is there.
MASTER OF ARENA
再び進化を遂げるシリーズ3作目。
ミッションとアリーナが融合した新システムで
ランカーACがミッションに絡み、ストーリーが変化。
メカデザインは引き続き河森正治氏が担当。
新規パーツの追加はもちろん
前作・前々作のデータも継承可能。
RANKER MK
バトルアリーナではランカーACと呼ばれるCPUが操作する機体を相手に多彩な戦闘が繰り広げられる。
登場するランカーACを自分で作成出来る『RANKER MK』を新たに搭載。
アーマード・コア
マスター オブ アリーナ
2月4日発売
標準価格 5,800円(税別)
■ディスク2枚組
■ポケットステーション対応
■デュアルショック振動対応
ユーザー・サポート 03-5353-0362(月~金・13:00~17:00)
オフィシャル ホームページ http://www.fromsoftware.co.jp/
FAX情報
FAX情報は新作案内やゲーム攻略、開発裏話など広報部が送る情報発信サービスです。●FAXで03-3258-0753におかけください。案内が始まります。●BOXナンバーは<2000(採用情報)> <2001(ゲーム情報)>です。●音声案内にしたがって操作してください。
FROM SOFTWARE
株式会社フロム・ソフトウェア
©1999 From Software Inc.
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

'70年代風ロボットアニメ

ゲッP-X

合体ロボット ドラマティックシューティング

1999年3月25日発売予定

4枚組CD-ROM／発売予定価格6,800円(税抜)

株式会社アローマ
〒591-8002
大阪府堺市北花田町 2-219
TEL 0722-50-6516

●ホームページもご覧ください
http://www.jin.ne.jp/yumedia/

アナログコントローラ(SCPH1200) DUAL SHOCK™ 対応

アナログコントローラ対応（振動のみ）

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation D14
2/26増刊号 Vol.96
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年2月26日発行
第5巻第3号通巻92号
発行人／塚田正晃
編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5216／編集
発売 角川書店 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価980円
本体933円
T1124486020983

©Media Works 1998
印刷／大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24486-2／26
Ⓛ-3／18